1992年4月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻第4号　通巻40号　平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

別冊付録 天外魔境II SUPER 攻略ガイド





LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ
細江真由子
「パロディウスだ!」

攻略園
春のスペシャル

【増ページ！徹底研究】
源平討魔伝 巻ノ弐

パロディウスだ！
改造町人シュビビンマン3
未来少年コナン
出たな!!ツインビー

連載小説
（覇竜の神座 〜BURAI外伝〜）

最新ゲームスペシャル
スターパロジャー
超時空要塞マクロス2036
ダンジョンマスター・魔物ハンター妖子 魔界からの転校生
極楽！中華大仙・ボナンザブラザーズ
マインスウィーパー・パチ夫くん十番勝負
キャンペーン版大戦略II・川のぬし釣り自然派

別冊付録1 発売直前に絶対要チェック!! JIPANG大和の謎に迫る!
天外魔境II SUPER 攻略ガイド

別冊付録2 今、解き明かされるヴァリスの世界
THE VALIS WORLD（ヴァリス）



三月二十六日、ジパングの扉が開く。



©1992 HUDSON SOFT ©1989.1992 RED



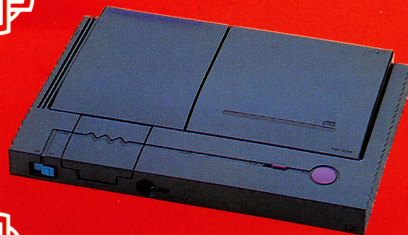
超大作RPG『天外魔境II』、ついに完成!

◆登場人物総数……約3,000人
◆敵キャラ総数……約400体
◆マップ総量……約2万画面
◆町、村、洞窟……約250か所
◆術、奥義……約100種類
◆アイテム 約500(武具250/道具250)
◆アニメ原画 ……約2,000枚(30分アニメ2本分)
◆ナレーション ……約3時間(約1万メッセージ)
◆BGM ……80曲(うちCD音源16曲)
◆予想プレイ時間……70〜80時間
◆制作スタッフ……150人

スーパーCD·ROM²システム専用ソフト/ハドソン

3月26日発売
希望小売価格7,800円(税別)

FAR EAST OF EDEN
天外魔境II
卍MARU



PCエンジン・スーパーCDロムロム一体型ゲームマシン

PC Engine DUO

PCエンジン デュオ/標準価格59,800円(税別)

デュオの5大特長

■アクセスを大幅に減らし、アニメなどグラフィックをますますリアルに。■さらに迫力アップ、デジタルCDサウンド。■A4ノートサイズの未来派AVデザイン。■スーパーCDロムロムソフトからHuカードやロムロムソフト、CD·G、音楽CDまで、これ1台で対応。■一体型で驚異の低価格を実現。

好評発売中!

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要です。

NEC



PC ENGINE

SOFT TOP 10

ソフト・トップ10

アッ、という間に3月。他機種のソフトも含め、3月から大作ラッシュ。わがPCは"天外II"がいよいよお目見え。今から楽しみで眠れないんじゃ？

1/1▶1/31

売り上げTOP・10

※( )内は前回の順位です。

体験ソフト集が何と3位に。1月発売のソフトが少なかったせいもあるだろうけど、ちょっと意外だ。

1 (7)



ドラゴンスレイヤー英雄伝説 962

ハドソン●10月25日発売●6800円

見事1位に返り咲きしたドラスレ。去年まで売り切れで買えなかった人達が再販でド〜ッと購入したんだろう。お店の人によると、スーパーCDロムロムと一緒に買って行く人が多いとか。ハードの売り上げに大きく貢献しているってことだね。いわばPC界のマリオ的ソフトだっていえるんじゃない？



2 (10)



ドラゴンセイバー 776

ナムコ●12月27日発売●6800円

先月からグ〜ンとアップして2位。ところで本誌の激烈技のコーナーで紹介しているタテ画面モード試したかな？なかなか味があっていい感じだぞ。見た感じ通常よりクリアできそうな気がするんだよね。でもやっぱりクリアできないでしょ(ねっ、某編集部員！)要はテクニックですよ、テクニック！ (エラソ〜)

3 (—)



SUPER CD・ROM²体験ソフト集 770

ハドソン●12月13日発売●1000円

なんと3位はオッタマゲ〜の体験ソフト集だ！ それだけみんなが"天外II"に期待しているってことだろうけど。これだけ売れると、これからもこういう形で体験集が出るかもね。そしたら今度はいろんなメーカーさんのソフトで2本だけじゃなく、もうちょっと本数を増やして出して欲しいな。みんなどう思う？



4 (3)



沙羅曼蛇 624

コナミ●12月6日発売●6000円

今月はコナミのソフトが2本ともランクイン。パロディウスやツインビーもきっと上位に食い込んでくると思うぞ！

5 (1)



スーパー桃太郎電鉄II 601

ハドソン●12月20日発売●6800円

桃鉄IIはちょっとダウン。でもこれは売り切れのお店が多いってことが大きな原因なんだ。再販された時が勝負だ!!

ランク		ゲームタイトル	メーカー・発売日・価格	得点	ジャンル
6	(2)	らんま½〜とらわれの花嫁	メサイヤ(NCS) 12月6日発売●6800円	541	
7	(4)	スーパーシュヴァルツシルト	工画堂スタジオ 12月6日発売●7800円	540	
8	(9)	ワールドジョッキー	ナムコ 9月30日発売●5800円	326	
9	(—)	グラディウス	コナミ 11月15日発売●6000円	308	
10	(—)	忍者龍剣伝	ハドソン 1月24日発売●6500円	302	

6位以下のソフト

1月発売のソフトが何とか10位に食い込んだ。2月発売のソフトには大物もあるし、ランクが一新されるかも？

期待度TOP・10

天外Ⅱが2連覇！このまま発売まで突っ走ることができるだろうか？

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・発売日・価格	ジャンル
1	天外魔境Ⅱ	602	ハドソン●3月26日発売●7800円	
2	パロディウスだ！	269	コナミ●発売中●9800円	
3	改造町人シュビビンマン3	128	メサイヤ(NCS)●発売中●6800円	
4	イースⅣ	114	ハドソン●発売日未定●価格未定	
5	出たな!!ツインビー	112	コナミ●発売中●6800円	
6	川のぬし釣り自然派	98	パックインビデオ●3月27日発売●6900円	
7	キャンペーン版大戦略Ⅱ	86	マイクロキャビン●4月発売予定●価格未定	
8	ヒューマンスポーツフェスティバル	54	ヒューマン●発売中●5900円	
9	ロードス島戦記	49	ハドソン●発売日未定●価格未定	
10	モンスターメーカー	44	NECアベニュー●価格未定●発売日未定	

読者アンケート月間TOP・10

桃鉄が2か月連続でトップ！　果たしてイースⅠ・Ⅱの返り咲きはあるか？

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・価格	ジャンル
1	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	490	ハドソン●6800円	
2	イースⅠ・Ⅱ	360	ハドソン●7800円	
3	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	332	ハドソン●6800円	
4	桃太郎伝説Ⅱ	256	ハドソン●7200円	
5	天外魔境	158	ハドソン●7200円	
6	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	152	ヒューマン●6900円	
7	F１サーカス'91	129	日本物産●6900円	
8	イースⅢ	117	ハドソン●7200円	
9	R-TYPE COMPLETE CD	76	アイレム●7500円	
10	沙羅曼蛇	72	コナミ●6000円	

移植してほしいソフトTOP・10

プリンセスメーカーはランクアア～ップ！　うんうん、わかるわかる!!

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・ハードの機種	ジャンル
1	ストリートファイターⅡ	386	カプコン●アーケード	
2	ファイナルファンタジー	213	スクウェア●ファミコン	
3	ドラクエシリーズ	204	エニックス●ファミコン	
4	プリンセスメーカー	118	ガイナックス●パソコン	
5	三国志シリーズ	94	光栄●パソコン	
6	シムシティー	87	イマジニア●パソコン	
7	ドラゴンボールシリーズ	77	バンダイ●ファミコン	
8	エメラルドドラゴン	62	バショウハウス●パソコン	
9	T.M.N.T.	35	コナミ●ファミコン	
10	ドラキュラシリーズ	31	コナミ●ファミコン	

1991 年間人気TOP・10



ジャ～ン！　1991年度、年間人気トップ10の発表で～す!!　このトップ10は売り上げ、良かったソフト等を参考にはじきだしたものだぞ。注目すべきは一昨年発売にもかかわらず、４位に入った"F１サーカス"。これは凄いことだぞ。あとは10月発売の"ドラスレ"も勢いが感じられるね。"ドラスレ"はまだまだ上昇気運だけに期待が大きいソフトといえる。

ランク	ゲームタイトル	得点		ジャンル
1	F１サーカス'91●日本物産	2764	見事、トップに輝いたのはシリーズ2作ともランクイン！のF１サーカス'91だっ!!	
2	ワールドスタジアム'91●ナムコ	2428	ワースタ'91もたっぷりと楽しませてもらいました。今年は92年度版かな!?	
3	PC原人2●ハドソン	1869	幅広いファン層を持つこのソフト。新作も控えているし、今年も爆発するか？	
4	F１サーカス 日本物産	1542	ＰＣ史上、歴史に残るソフトになった感じだ。おめでとう!!	
5	イースⅢ ハドソン	1299	イースシリーズもしっかり健在。続編発売も決定してますます波に乗る！	
6	ポピュラス ハドソン	962	初のロムラムカードソフトのポピュラス、ＣＤ版も中々の人気だった。	
7	パワーリーグⅣ ハドソン	948	ＰＣ定番野球シリーズの４作目、今年はどんな変身を見せてくれるか？	
8	ワールドジョッキー ナムコ	769	一時はどこも売り切れで買えなかったほどの超人気ソフトだったね。	
9	ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ハドソン	722	今月の売り上げでも１位に輝いているね。親切設計が受けたのかも。	
10	ゼロヨンチャンプ メディアリング	701	このソフトもよく売れたよね。プレイ後の評判も良かったし!!	

協力店…博品館(銀座)　マルゼンムセン(秋葉原)　おもちゃのQ(中野)　髙島屋(難波)　おもちゃのデンマーク(江南)　トイズセンター綱島店(横浜)　西武百貨店(つかしん店)　ハローマック(９店舗)　ヤマギワホビー店(秋葉原)　キディランド(梅田)　㈱西友オズ大泉店(練馬)　イトーヨーカドー丸大長岡駅前店(長岡)

マークの見方

このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

シミュレーション　シューティング　テーブルゲーム　アドベンチャー　スポーツ　アクション　2MCD専用(スーパーCD-ROM)

パズル　ロールプレイング　CD-ROM　1～8メガ用カード　バックアップ対応　スパグラ専用ソフト　両対応ソフト

PCエンジンソフトでタイトル名が青色のものはHuカードソフト、緑色のものはCD-ROMソフトです。

MONTHLY PC ENGINE 4 1992 APRIL Volume:40

Cover Illustration／Masami Esaka
Cover Design／Tomoo Murata

CONTENTS

PC Engine SOFT TOP 10 4

源平討魔伝 巻ノ弐 攻略大絵巻(前編) 39

NEW GAME SPECIAL Part.1

スターパロジャー 8
超時空要塞マクロス2036 12
ダンジョンマスター～セロンズ・クエスト～ 16
魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～ 18
極楽!中華大仙 20
ボナンザブラザーズ 22
スプリガンmark2 24
BABEL 26
川のぬし釣り 自然派 28
ザ・キックボクシング 30
キャンペーン版大戦略II 32
ザ・デビスカップテニス／スーパー雷電 34
マインスウィーパー／トイレキッズ 36
パチ夫くん十番勝負 38

NEW GAME SPECIAL Part.2 144

トップをねらえ! GUNBUSTER VOL.1／テラフォーミング
太閤記／ブランダーズ／ドラゴンナイトII／ドルアーガの塔／サイキックストーム／ビルダーランド
HAWK-F123／熱血高校ドッジボール部PCサッカー編(カード)／PCココロン(仮)／ライザンバーIII
クイズまるごとTHEワールドII タイムマシンにおねがい／カラーウォーズ／スライムワールド／開発情況



別冊付録1 天外魔境II SUPER攻略ガイド
別冊付録2 ザ・ヴァリスワールド



攻略園 81
春のSPECIAL
パロディウスだ!
改造町人シュビビンマン3
未来少年コナン
シャドー・オブ・ザ・ビースト
出たな!!ツインビー

連載小説 覇竜の神座 65
～BURAI外伝～
作/飯島健男 画/荒木伸吾&姫野美智

PC-ENGINE PLUS 73
○月Pエンジンルーム
○HYPER BOX

突撃!! バーチャル野郎 78

ニンジン倶楽部 89

熱血!! さくま塾 全国版 96
第5回

メディアプレス 100
読者アンケート 104 アンケートはがき 105

BIG PRESENT 107

SRT Special Rescue Team 122
■ゲート・オブ・サンダー
■金盞花京絵皿殺人事件■IQパニック

ゲーマー倉持直伝!! 究極の攻略 126

プリンセスカフェ 細江真由子 129

遊楽専業団 132
○ARCADE GAME
○WORLD GAME

激烈技 137
SPECIAL

赤色パラダイス2M 142

連載マンガ 神楽坂DX 152

新 REVIEW大作戦 154
■メーカーからキミへ愛のメッセージ

HOT LINE 160
■COMING SOON

GAME INDEX

IQパニック	125,154
改造町人シュビビンマン3	84,154
カラーウォーズ	151
川のぬし釣り　自然派	28,158
キャンペーン版大戦略II	32
金盞花京絵皿殺人事件	124,157
クイズまるごとTHEワールドIIタイムマシンにお願い	150
ゲート・オブ・サンダー	122
源平討魔伝　巻ノ弐	39
極楽！中華大仙	20,155
サイキックストーム	148,157
ザ・キックボクシング	30
ザ・デビスカップテニス	34
シャドー・オブ・ザ・ビースト	87,157
雀偵物語2～宇宙探偵ディバン始動編～	155
スーパー桃太郎電鉄II	140
スーパー雷電	35
スターパロジャー	8
スプリガンmark2	24
スライムワールド	151
太閤記	146
太平記	140,141
ダンジョンマスター～セロンズ・クエスト～	16
超時空要塞マクロス2036	12
出たな!!ツインビー	88
テラフォーミング	145
天外魔境II	158,別冊付録
天使の詩	140
天の声バンク	138
トップをねらえ！（仮）	144
トイレキッズ	37,156
ドラゴンセイバー	138
ドラゴンナイトII	147
ドルアーガの塔	147
なりトレ	138
忍者龍剣伝	126,140
熱血高校ドッジボール部CDサッカー編	139
熱血高校ドッジボール部PCサッカー編	149
パチ夫くん　十番勝負	38,157
BABEL	26,158
パロディウスだ！	82,130,137,138
ヒューマンスポーツフェスティバル	154
PCココロン（仮）	149
ビルダーランド	148
フォゴットンワールド	158
ブランダーズ	147
HAWK　F-123	149,156
ボナンザブラザーズ	22
マインスウィーパー	36,156
マジカルチェイス	139
魔物ハンター妖子	18,155
ミズバク大冒険	139
未来少年コナン	86,155
夢幻戦士ヴァリス	156,別冊付録
ライザンバーIII	150



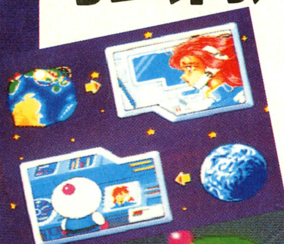
NEW GAME

この春、卒業する人も進級する人も気持ちは一緒。早くこいこい春休み。心機一転

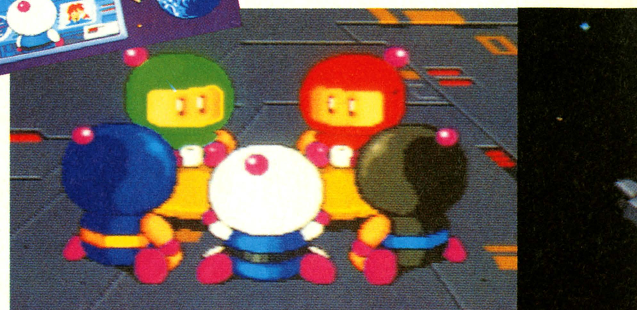


ハドソン／4月24日発売／6800円

強敵!?へーきへーき



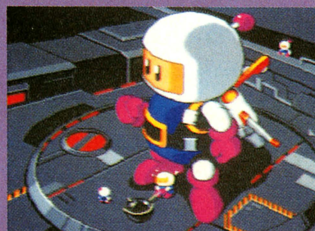
ハドソンが作り上げてきたSTGの集大成を惜しみなくバーンと使っちゃって出来たのがこの新作。スターパロジ



BOMBER MAN



あ〜らボンちゃん、こんな所にいたんですね



今や超人気者のボンバーマンもSTGに初登場。もちろん武器は爆弾ショット！オプションボンバーズをひきつれて敵の総攻撃に挑むってんだから気合は満点だ。破壊力は十分だけどボムがいまいち派手じゃないのがたまにキズってとこかな。ま、飛んでる姿が可愛いからいいっしょ。

子ボンひきつれボンバーマンいっきま〜す!

ボンバーマンは子ボンのオプションがとっても魅力。最大3機までつけることができるぞ。

マルチビーム	通常弾は最大で前4発の後ろに2発放てる。
クラッシュボム	最大で5ウェイになる。破壊力は抜群。
バルーンボム	大型爆弾のバルーンボム。ド派手に決まるぜ。







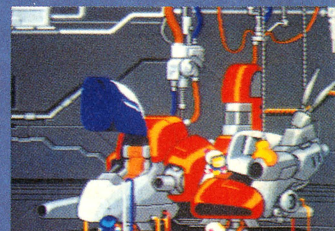




PARO-C



ちょっと太め、でも



ハドソンSTGファンなら、お

シーザーは便利なホーミングとシールドの2種類。どちらも使えるので用途によって使い分けよう。

マルチビーム	お馴染みのマルチビームは5方向にショット。
レーザー	レーザーの威力は抜群。爽快感もバッチリだぜ。
フルファイヤー	敵に当たるとはじけて弾が散るショットだ。





©1992 HUDSON SOFT

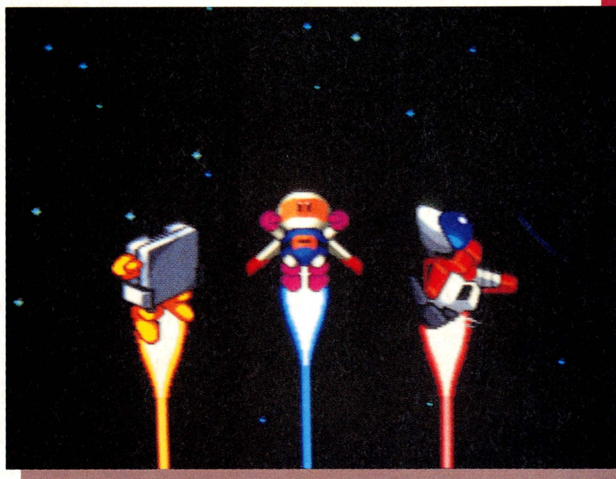
SPECIAL Part.1

のこの季節に新たな出会いを探そうよ。ＰＣゲームそんな新作を用意してるからさ。

わったしたちにまかせなさい!!

ャー。なんてったって、ハドソンＳＴＧファンならお約束のシーンがふんだんに盛り込まれているうえに、ボンバーマンやらPCエンジンやらのユニークなキャラで楽しめちゃうってんだから、ただものじゃないよね。どんなにパロジャーしてるかは、下のシーンでわかるでしょ！





EASER

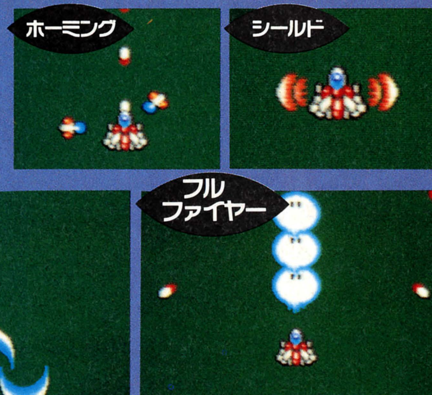
可愛い!?人気のシーザーだ!!

スーパースターソルジャーからはや2年。ちょっと太めになっちゃったけど、僕らのシーザーは未だ健在。パロシーザーといえども攻撃力はさらにアップ。強化レーザーやフルファイヤーの威力は強力だぜ。やっぱりこれでなくっちゃ落ちつかないハドソンフリークはこちらで。

なじみの攻撃パターンだ!!

ホーミング

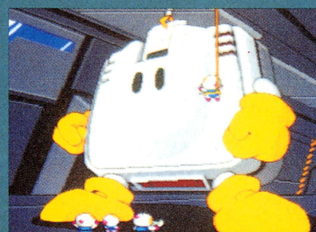
シールド



PC-ENGINE



まだまだ健在!白エンジンファイト!!



最近のハードの嵐に押され気味だけど、白エンジンだってまだまだ元気。CDカッターに天の声攻撃で、なみいる敵をけちらす雄姿は、コアグラユーザーも他機種のユーザーもぜひ拍手を送ってほしいのだ。そう、PCエンジンはここからはじまったんだ。原点にもどろうぜ！

こんな攻撃なら他機種も圧倒!

パッドブラスターは最大４つ装着できる。なんてったってマルチプレイハードの先駆者だもんね。

マルチビーム	前方と左右のみに発射される。
CD-カッター	最大前後４方向にＣＤロムがとぶぜ！
天の声	天の声からはミサイルがどどーんと発射だ。

パッド
ブラスター

シールド





山の手Jr.ポッポー

山の手Jr.ポッポーは電車型ボス。運賃値上げ反対ショット?で倒しちゃえ!!



お約束! どとうのタイムアタックだい!

これもお約束のタイムアタックモード。ハドソンSTGはみんなこれで燃えたんだよね。2分と5分モードがついて、もちオリジナルボスも登場するので、熱いバトルで楽しんでくれ。



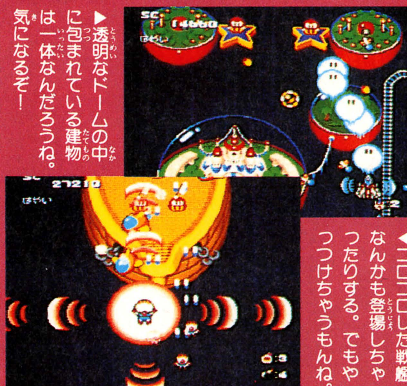
▲自機の選択はオプションモードに入って決めるんだ。

それじゃステージ紹介などはり

SCENE-1

シーン1は宇宙の遊園地?とでも言うべき可愛いステージ。攻撃はまだおとなしめだけど油断は禁物。中ボスを倒すと大気圏突破でいよいよパロ星に侵入だ。装備を整えて挑戦しよう。クリアするとこんな画面が見られる!





▲透明なドームの中に包まれている建物は一体なんだろうね。気になるぞ!

▲コロコロした戦艦なんかも登場しちゃったりする。でもやっつけちゃうもんね。

SCENE-2

シーン2はまるでおもちゃの国に迷いこんだみたいなステージ。カラフルな積み木をバックにトランプの兵隊やミニカー達が登場するぞ。各面には中ボスがいて、そいつを倒すとステージの雰囲気もちょっと変わるんだ。





▲こいつは中ボスのクラワン改。うえるかむの看板はいいけど、歓迎してよ!

▲カラフルな積み木の上におもちゃ達がわんさかあふれてくるぞ。

パッタンキューブ

あったあった。こんなおもちゃ。色々な形に変形できるんだよね。





▲キャラが可愛いこともあるけれど、それよりSTGのシステムがしっかりしているってことを、知ってほしいな。なんてったってハドソンのSTGでつぎ込んできたことを惜しみなく使っているんだから、間違いないよね。ボスのパターンや自分だけの攻撃リズムを探していくのも楽しみの一つだよ。



▼ほら、こんな画面もお約束。ちょっとカラフルになってるけどね。



▼こんな点数はまだまだ甘い！もっともっと精進せねば！

きっていきましょう!

SCENE-3

シーン3は海辺から海中に続くステージ。中ボスを倒すと青く輝く海に向かってダイビングするんだけれど、このシーンがとっても感じがでていて笑っちゃう。さらに海中のうねうねとしたスクロールもいい味だしてるんだ。





▶白い砂浜に寝ころんで日光浴でもしたいけれど、え、そんな暇はないって？

▲中ボスのダブルパプル。2匹そろってあわをふかれるとやっかいなんだ。

SCENE-4

シーン4は一転してさむーい雪国へと舞台を移す。登場する敵キャラもスケートをする雪ダルマや雪を投げてくる雪ダルマに、焚き火をするただのダルマ、なんて妙な奴が登場するよ。寒そうで手がかじかんだりして。





▶氷の壁をぶち破れ！アイテムもたくさんかくされているぞ。取り逃すな！

◀つるつるとしてすべりそうな氷の床に寒くても平気なキャラの総出演だ！



SC-3 BOSS マンボのマンボウ

マンボ大好きな変なマンボウ。正面を向いた時しか攻撃は当たらないぞ。

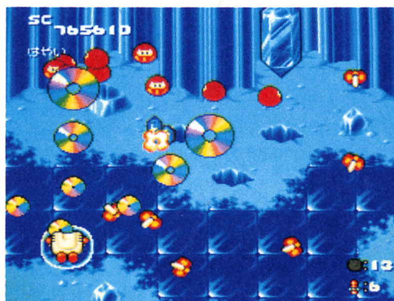




SC-4 BOSS ゆきだマンMkⅢ

おっきい雪ダルマ。雪をにぎって投げてくるんだ。手つきがとってもプロ！







▲今回はシーン4までしか紹介できなかったけれど、この先もとてつもないステージが目白押しだ。当然のごとく、後半にいくにつれ、難度も上がってくるけれど、それより、敵キャラのおかしさについ笑ってしまうかもね。だって、あんなボスキャラが…おーっとここから先はお楽しみ。また次号でね。

超時空要塞マクロス MACROSS 2036

メサイヤ／4月3日発売予定／予価7200円

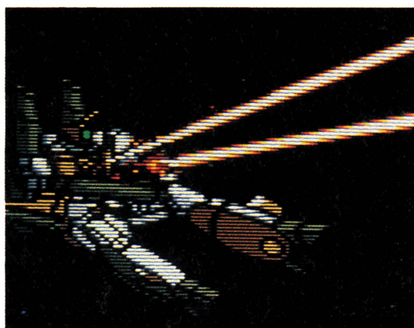


2月に『シュビビンマン3』、3月に『魔物ハンター妖子』と立て続けにゲームを発売している、ただいま絶好調のメサイヤさんからもう1本。4月の頭に、この『マクロス2036』がいよいよ登場するぞ。CD・ROM²らしい、シューティングとビジュアルの調和した1本だ。

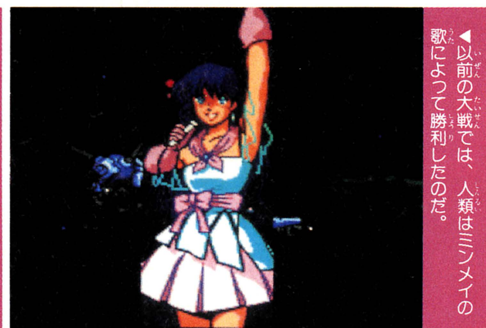
西暦2036年、新たな物語が始まる！

『マクロス2036』の舞台となるのは、TV版の17年後の世界。人類は、地球外生命体・ゼントラーディ軍との戦いに終止符をうったものの、その後も戦いは続いていた…。

そんな時代背景のなか、主人公のマリアを中心に再び起こる、ゼントラーディとの戦いがゲームで描かれていく。ゲーム自体はシューティングだけど、ステージ間やゲーム中にもストーリーが挿入され、物語を盛り上げてくれる。1粒で2度オイシイゲームなのだ。



◀オープニングで描かれる、ゼントラーディ軍との戦いの歴史。



◀以前の大戦では、人類はミンメイの歌によって勝利したのだ。

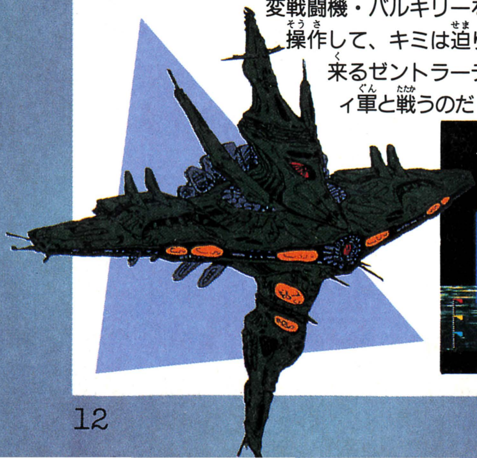
～SHOOTING～さまざまな戦場で激しい戦いの連続!!

ゲーム部分は、横スクロールタイプのシューティング。ストーリーが進行するごとに戦いの舞台は変わり、そのなかでゼントラーディ軍との激しいドッグファイトを展開するぞ。主人公のマリアが操縦する、可変戦闘機・バルキリーを操作して、キミは迫り来るゼントラーディ軍と戦うのだ！



◀空中や地上からようしゃない攻撃がバルキリーを襲う！

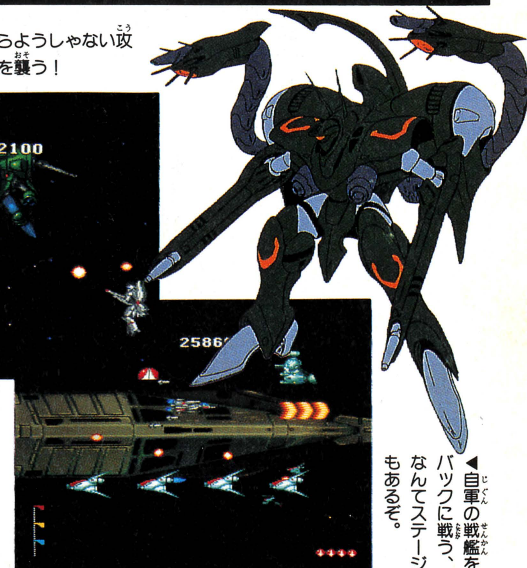






◀ゲーム舞台の大半は宇宙。ザコだけでなく強力な敵キャラも登場する！

◀各ステージの最後には、ボスキャラが登場。ここではバルキリーは変形して戦うのだ。



◀自軍の戦艦をバックに戦う、なんてステージもあるぞ。

シューティングとビジュアル両方とも楽しめる!!

『マクロス2036』が他のシューティングと大きく違うところは、ゲームがストーリーと密接な関係にある、ということなんだ。ストーリーの中の戦闘シーンが、シューティングゲームの形をとっている、ともいえるんじゃないかな。

こう書くとシューティングはオマケなの？ と思うかもしれないけど、決してそんなことはないぞ。逆に、シューティングゲームなのに、ストーリー（ビジュアルシーン）が充実しているということだね。

ゲームの流れ

1.オープニング



◀各ステージが始まる前には、ビジュアルシーンが挿入される。

2.武器選択



◀出撃前には、その面で使う特殊兵器を選択。(くわしくは次のページでね)

3.シューティング



◀そしてシューティングが始まる。けっこう激しいんだ、これが。

4.挿入ビジュアル



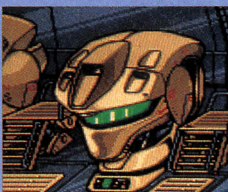
◀スーパーCD・ROM²の場合はゲーム中にもストーリーが進行する。

5.ボス



◀そして待ちかまえるボスと対決。バトロイド形態に変形して戦うぞ。

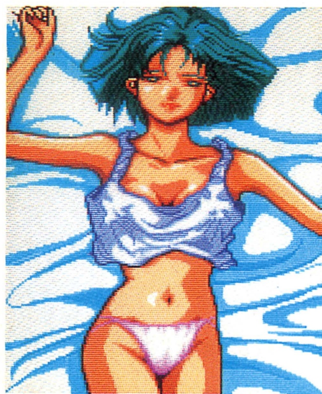
6.クリアビジュアル



◀無事ボスを倒すとその面のエンディングを見ることができるってわけ。

～VISUAL～各面ごとにビジュアルが!!

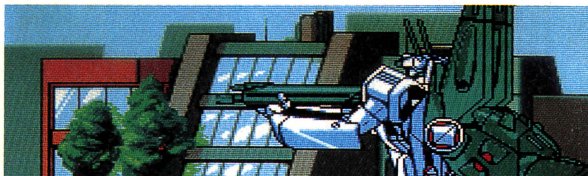
上のゲームの流れでも紹介したように、ステージのはじめと終りにはビジュアルシーンが登場。アニメ版と同じスタッフによるデザインの、キャラクターやメカがゲームを盛り上げてくれるのだ。



◀主人公のマリア。統合軍のパイロット訓練生なのだ。ゲーム中ではこんな姿も…。



▲敵の攻撃を受ける統合軍。いよいよマリアたちの出撃だ！



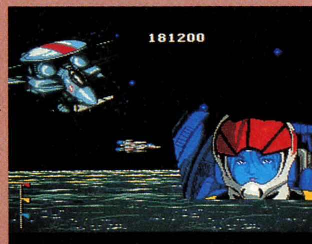
◀バトロイド形態でゼントラーディ軍を迎え撃つバルキリー。



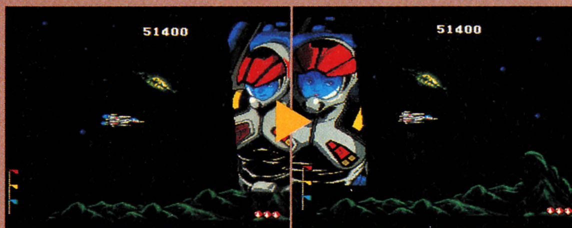
◀こんなアニメ的な演出もビシバシ登場。本物のアニメさながらのビジュアルシーンだ。

シューティングとストーリーがゲーム中に同時進行!!

いままであったCD・ROM²の両対応ゲームの場合、スーパーCD・ROM²で遊ぶとデータを読み込む回数が少なく、ゲームを中断する回数が少なくてすむ。というものだったけど、『マクロス2036』では、スーパーCD・ROM²で遊ぶとシューティング中にも、かっこいいビジュアルを見ることができるんだ。普通のCD・ROM²でも遊べるけど、ぜひスーパーCD・ROM²でこの画面をじかに見てほしいな。



▲残念ながら普通のCD・ROM²では、このビジュアルは出てこないのだ。

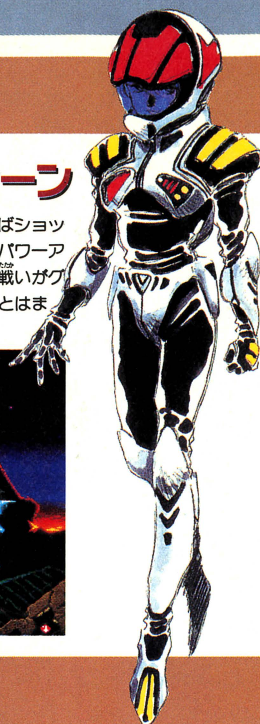


▲シャキーン、てな感じでまずは右からキャラがあらわれ、セリフをしゃべり…。

▲その会話の続きを左からあらわれたマリアがしゃべる。なんだかテレビを見てるみたいだね。

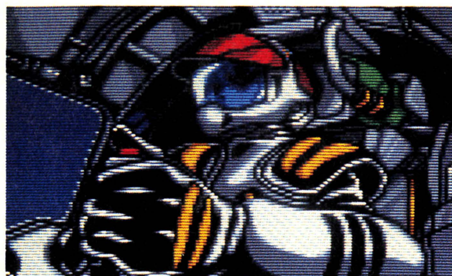
©ビックウエスト ©NCS

再び戦いが始まろうとしている…



敵編隊に向けバルキリー発進!!

さていよいよゲームの突っ込んだ内容を紹介していくぞ。バルキリーの基本的な武装は前方に飛ぶショット（通常弾）と、上下に攻撃できるミサイル、それに特殊兵器だ。またボスシーンでは、Ⅰボタンで右回転、Ⅱボタンで左回転に銃を動かして、ボスを攻撃することもできるぞ。





シューティングシーン

◀アイテムを集めればショット、ミサイルともにパワーアップ！ これからの戦いがグ〜ンとラクになることはまちがいナシだ。

ボスシーン

▶ボスシーンでは、うまく攻撃方向を調節することがポイント。ショットは撃ちっぱなしだから、移動と攻撃方向だけに集中できるぞ。

STAGE・1 ゼントラーディ・シェル

ステージ1は荒廃した地上での戦いだ。空中の敵はショット、地上の敵はミサイルでうまくやっつけよう。そうそう、ステージ1ではまだ特殊兵器を装備することができないから、うまくバルキリーを操作して切り抜けよう！



◀敵の編隊に囲まれたっ！ ショットで逃げ道を確保しなくちゃ。

▶中ボスだけあって、耐久力はかなりある。油断は禁物だ。

敵艦接近!!



▲後方から戦艦接近。上か下からミサイルを当てるか、後ろに回り込むか。キミの腕の見せどころだ。

Exa・グラージ



ホーミングミサイルやバルカンなどで攻撃してくるけど、銃の向きをうまく調節して攻撃！ 腕や頭の上についている砲台を壊すと、攻撃がいっそうきびしくなるけど、あわてずに大きくよけていれば倒せるぞ。

特殊兵器が大事なポイント!!

14種類ある特殊兵器は、出撃前に好きなものを選ぶことができる。けど経験値（いわゆるスコアのことだ）がたりないと装備できないものもあるぞ。1回装備すると、次のステージでは整備をしなくちゃいけないから、同じものを続けて使うことはできないのも要注意。

また使うたびに画面左下のゲージが上がっていき、ゲージが上に行けば行くほど威力は弱まる。使いすぎてもダメだぞ。



▲出撃前の特殊兵器選択画面。画面の右上にある数字が必要な経験値だ。

使いすぎると……



◀使いはじめはこんなにはばが広い武器なんだけど…。



◀使い続けるとこんなに細く。ゲージが回復するまで待とう。

ハーピー 10000P



バルキリーの前後にショットガンを発射することができる。

エレメンタル 20000P



前方に貫通力があるエネルギー弾を発射できる。

サラマンダー 230000P



前方ななめ下に強力なナパーム弾を発射できる。

メデューサ 260000P



下方向の広範囲に向かってレーザーを速射できる衝撃波だ。

星々がきらめく広大な宇宙に

STAGE・2 ビサイレント・ネプチューン

マリアたちが訓練中、敵のワナにはまって海王星付近までフォールド（ワープみたいなものだ）させられてしまった！　敵艦隊から出撃した戦闘ポッドを迎え撃つべく、マリアたち訓練生が出撃するが…。



▼岩の間の後方から敵が。こんなときこそ特殊兵器だ。

▲戦闘ポッドからの攻撃をかいくぐって反撃！　とはいったものの、敵もなかなか手強いぞ。

▲ステージ2の中ボス登場。いろんな攻撃をしかけてくる強敵だけど、この後にはさらにボスがひかえてるぞ！

ギルーザ・フリー



ステージ1のエグザ・グラージに似ているけど、攻撃はこっちの方がかなり凶悪。敵がピタッと止まったら、レーザーを撃ってくる前ぶれだから、敵の正面から急いで退避。すばやい移動がポイント。

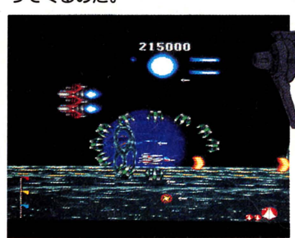
STAGE・3 トリトン・グラヴィティー

敵の新兵器を破壊するため、先手を打つマリアたちブリタイ艦隊。だがそのころ敵側では、衛星トリトンでブリタイ艦隊を待ちぶせる計画を立てていた。かくして、衛星トリトンでの激しい戦いが始まるのだった。



▲ビームを何発も発射する、敵の戦闘ポッド。いっぺんに2体も相手にするのはかなり苦しい。1体ずつ確実に破壊しよう。

▼まわりからいきなり攻められ大ピンチ！　こんなときのためにもステージごとに合った特殊兵器選びが大事になってくるのだ。



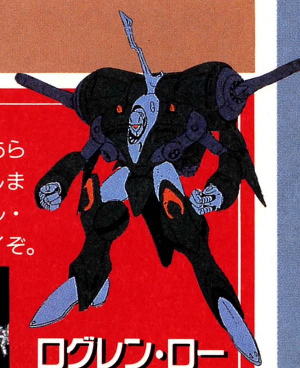
シュケル・ガー

ステージ3ではボスが2体登場。最初にあらわれるログレン・ローでダメージを受けてしまうと、次のシュルケル・ガーとの戦いがツライぞ。



▲上下に動くボスの動きに合わせて連続攻撃。一気に倒そう。

ログレン・ロー



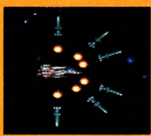
◀手に持った銃から弾を発射してくる強敵だ。

エティン　30000P



前方にツインレーザーを発射。ザコには有効だ。

ヒドラ　40000P



誘導ミサイルを、最大で同時に6発撃つことができる。

セイレーン　70000P



攻撃可能なピンポイントバリア。バリア使用中は無敵だ。

ホーネット　100000P



前方のかなりの範囲を攻撃することができるレーザーだ。

フェニックス　200000P



バルキリーを中心にして、全方向にショットガンを発射。

キマイラ　300000P



戦闘体型を変えられるオプションが2体つくぞ。

ラーミア　350000P



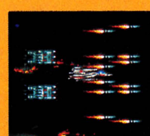
バルキリーの周りを回転しながら敵を攻撃するオプション。

シルフ　400000P



前方に攻撃可能なオプションが上下に2体つくぞ。

グリフォン　450000P



前方に多数のミサイルを発射できるオプションだ。

ワイバーン　500000P



ホーミングレーザー。これがあればもはや敵ナシ。





リアルタイプの3DRPGとして、大人気の『ダンジョンマスター』が、ついにPCエンジンにも登場するぞ。

しかも、単なる移植ではなく、全くのオリジナルストーリー。おまけに、このPCエンジン版、パソコン版も含む全ダンジョンマスター中最速の処理スピードなのだ。

RPGファンなら、これはもう見逃せないぞ。とことんリアリティを追及したダンジョンマスターの世界。キミたちが、PCエンジンユーザーが、この世界を体験できるのも、もうすぐだっっ！

ビクター音産／
発売日未定／価格未定



セロンを待ちうける7つの試練とは？



元は海外のパソコンで発表された『ダンジョンマスター』は、アッと言う間に大人気になり、その後日本のパソコンやSFCなどにも移植され、こちらでも大ヒットを飛ばしている3DタイプのRPG。

その大ヒットの要因は、徹底したリアリティ。敵の動きや松明の明りなど、ダンジョンの中で流れる時間はリアルタイム。また、普通は手にもって攻撃する武器だけど、武器自体を投げつけて攻撃することもできるのだ。また、格子が開く音、敵の声などリアルなサウンドも、このゲームを盛り上げているのだ。

名前は知ってるけどまだ未プレイの人のための ダンジョンマスターっていっ

▶リアルタイムで進行する3D-RPG

向こうに敵が見えた。そんなときは、手前の壁に隠れて、敵がどっかに行くのをやりすごす。でも、逆に敵が近寄って来るかも。こんなふうに、全てリアルタイムで進行している。また、キャラの空腹や咽の渇きもリアルタイム。





◀敵から離れればいつでも逃げることも。

◀時間がたてば、おなかも減るのだ。

▶リアリティばつぐんのゲーム

上で、武器を投げつけて攻撃できるって書いたけど、これは武器だけじゃないのだ。防具だろうと、食料だろうと、あるいはやられちゃった仲間の死体だろうと、あらゆるアイテムを投げつけて攻撃できるのだ。





◀だんだん暗くなるリアルなダンジョン。

◀仲間の死体攻撃をくらえっつ！

©1992 SOFTWARE HEAVEN, INC.／FTL GAMES
©1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

PCエンジン版はニューバージョンの「ダンジョンマスター」

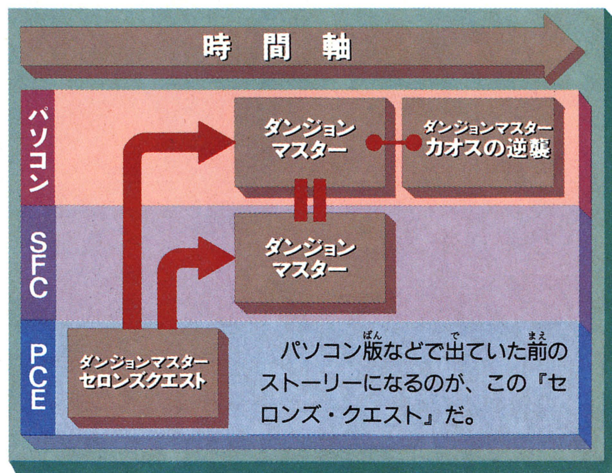
PCエンジン版の『ダンジョンマスター』は、サブタイトルの『セロンズ・クエスト』(セロンの試練)が示す通り、今までの世に出た『ダンジョンマスター』とは違い、全く新しいストーリー。



▲新たな7つのダンジョンが、キミの行く手に待ち受けているのだ。

このセロンという人物は、『ダンジョンマスター』で主人公として登場し、4人の勇者を蘇らせて戦った魔術師グレイロードの弟子。つまりプレイヤーだったのだ。

『セロンズ・クエスト』では、まだ普通の青年のセロンが、グレイロードの弟子になるため、7つのクエストをクリアするというストーリー。右の表のように、『ダンジョンマスター』の前の話になるのだ。



7つのダンジョンの中に眠る宝を手に入れろ!!

ゲームのストーリーとなる7つのクエストは、それぞれ、ダンジョンにある宝物を取ってくるというもの。つまり、この『セロンズ・クエスト』では、ダンジョンが7つ用意されているのだ。

もちろん、クエストのレベルによっては、その大きさや深さはまちまち。元のダンマスを作ったFTL、それにビクター音産が協力して作り上げた、様々な仕掛のダンジョンをくぐり抜け、ダンジョンごとに用意されている宝物(いろんなモノがあるのだ)を、無事に持って帰ればクエストクリアだ。



▼広さもいろいろ。このダンジョンは何階建てかな?

▲セロン+3人の勇者で冒険。他のキャラはクエストごとにチェンジ。

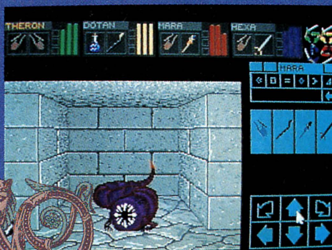
▲宝物を発見。でも、手に入れるためには様々な謎を解かなきゃ。

たいどんなゲームなの?

『ダンジョンマスター』は3DタイプのRPG。でも、今までのRPGとは、いろいろと違っているのだ。ここでは、初心者のためにその違いを紹介しておこう。

▶キャラは4つの能力がある

キャラクターには、ファイター、忍者などの4つの技能があり、戦ったり魔法を使ったりすることでその能力を伸ばして行く。平均的にキャラの技能を伸ばせば、時間はかかるけど万能型のキャラを作ることもできるのだ。





◀キャラのパラメータ。どう育てるか?

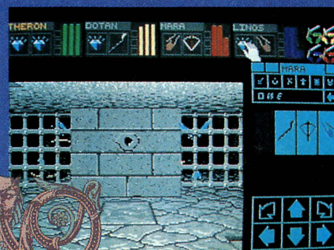


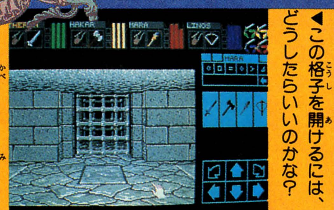
◀フラスコに魔法薬を作って魔力をのばす。

▶謎解き重視型ゲーム

このゲームに登場するダンジョンの内部には、様々なトラップが仕掛けられている。普通のRPGというよりは、かなりパズルゲーム的な要素も含んでいるゲーム。

隅々まで画面を観察し、壁のヒントを頼りに進むのだ。





◀壁をよーく見るとボタンがある。

◀この格子を開けるには、どうしたらいいのかな?





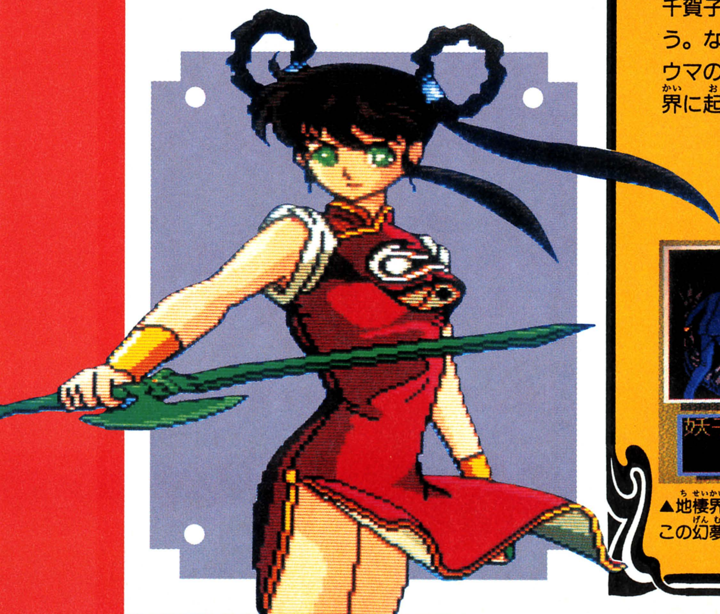
メサイヤ／3月13日発売／6800円

ただいま人気急上昇中の『妖子』。発売日も近づき、ますます絶好調だね!!

水棲界で妖子たち3人を待つものとは…

アニメにゲームにと、いろんな舞台で活躍中の『妖子』。PCでは、すでに紹介しているようにデジタルコミックで登場するわけだけど、ストーリーはまったくのオリジナル。PCだけの『妖子』の世界が、もうすぐ楽しめるのだ。

そこで実際にゲームを手にする前に、内容のおさらいをしておこうかな。ゲームでは、画面に表示されるなかからその場に合ったコマンドを選んで、ストーリーを進めていくんだ。見た目はアドベンチャーゲームのようだけど、推理物みたいに難しいトラップやひっかけはないから、テンポよく進んでいくはず。気軽に映画を見る感覚でゲームができるね。



ショウマの出現が妖子の運命をかえる

さて今回は先月の続き、妖子たちが水棲界に行ってからの展開を中心に紹介するぞ。けどその前に、水棲界までに起こったできごとをもう一度追ってみよう。

物語は、紅華学園の妖子のクラスに、転校生ショウマがやってきたところから始まる。けれど、どうやらショウマはいままでの記憶を失っているらしい。と、そのとき突然起こった地震によって妖子、ショウマ、千賀子の３人は異次元の世界に落ちてしまう。なんとそこは地棲界と呼ばれる、ショウマの故郷だったのだ。ショウマは、地棲界に起こった異変を救うため、勇者を連れてこようとして人間界に来たのだ。そして地棲界を救うカギを求め３人は水棲界へ向かうのだった。



▲転校生ショウマが妖子の運命を変える…。



▲地棲界でショウマは記憶を取り戻していく。



▲地棲界で魔物と遭遇！　やっぱり地棲界をふくむこの幻夢界には魔物が関係しているのだろうか!?



▲地棲界の長老の導きによって水棲界へ。

【神獣の力で3人は水棲界へ!!】

神獣コンの力を借りて、水棲界までやってきた３人。ここに来れば、幻夢界全体に起こっている異変の原因がつかめると、ゼルーダは言ったものの手がかりはゼロ。ショウマも水棲界に来るのは初めてみたいだし、これからどうすればいいのかな。





▲神獣コンに乗って、地棲界の上空はるかにある水棲界へやってきた３人。ここで真相がつかめるのか!?



▼でも着地には失敗しちゃったみたいだねぇ。この先だいじょうぶかな。

▲ここはじめて来る場所。とりあえずは休む場所をさがさなくっちゃね。でも、まわりにはなんにもないなぁ。



◀おおっ、こんなところで小屋を発見。今夜は明日のためにここで一休みするのがベストだね。

【この世界の人々はいったいどこへ…】

水棲界に来てからというもの、だれ１人として姿を見ていないのが気になる。といってもここは水棲界のなかでもとくに人気のないところみたいだから、町にでも行けば大丈夫だろう。今夜は小屋でゆっくり休んで明日町へ向けて出発だ。





▶小屋の中に入ったとたん、千賀子はグッスリ。よっぽどつかれていたんだね。



▲妖子のために上着をかけてあげるショウマ。やっぱり男の子はこうでなくっちゃいけないよね。

▼妖子も眠ってしまった後、１人考えをめぐらせるショウマ。





▲さあ、朝になったぞ！ 早く町まで行って、異変の手がかりをつかみたいところだけど、うまく見つかるかな。

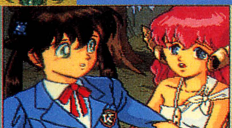
【風棲界の男の子を救い出せ!!】

なんとか町にたどり着いた３人だけど、なんだか中の様子がヘン。町の中央で男の子が１人張り付けにされているのだ！ 助けてあげたいのはヤマヤマだけど、まわりの人たちはかなり興奮している。ヘタにかばうとこちらが危険になってしまうし…。



▲まわりには武器を手にした民衆が男の子を取り囲んでいる。なんとかしてあげたいけど、いったいどうすれば？

▼そのとき女の子が３人の前にあらわれた。男の子を知ってるみたいだ。



るしい所だが余の王宮に
ぶよかろう。

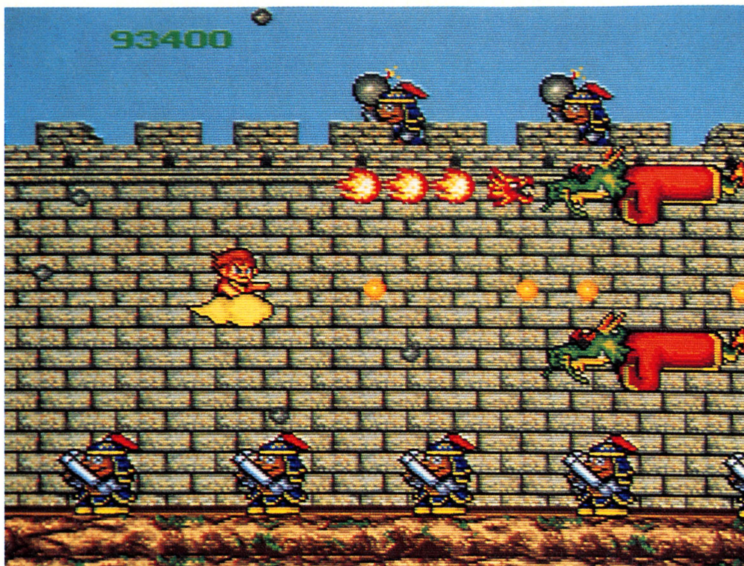
▲なんと女の子は水棲界のお姫様。王様に、ショウマが地棲界の長老・ゼルーダの孫であることを話してみよう。



©NCS ©MUTSUKI&MIYAO

極楽！中華大仙

GOKURAKU CHUKA TAISEN



タイトー／3月13日発売／6800円



シューティングファンお待ちかねの期待作『極楽！中華大仙』がいよいよ登場。かわいい敵キャラといろんな種類のパワーアップが用意されているこのゲームで、キミも極楽気分を味わってみてはいかが？

痛快娯楽シューティングで楽しもう!!

このゲームの特徴は、基本的には画面は右に進んでいくんだけれど、所々で上に進んだり左に進んだり。と、いろんな方向に向かって画面が進んでいくってことがあげられる。次にどっちに進むのか、やってる本人もドキドキしちゃうってわけだ。

面の途中にはいろんな敵があらわれ、アイテムを出す敵もいるし、法術屋と呼ばれるショップも登場するよ。



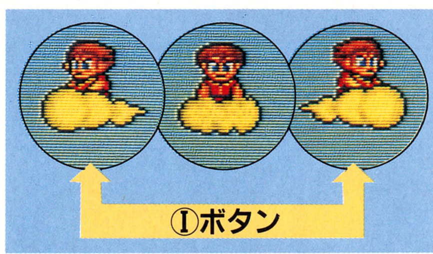
▲主人公のリッキーはショットを撃って敵を倒しながら進んでいく。



▲中ボスを倒すと法術屋が出現。法術はいろいろな種類があるよ。

方向転換だってできるんだ!!

ゲームはⅡボタンでショットと法術を使い、Ⅰボタンで方向転換をしながら進んでいくんだ。方向転換をうまく使えば、リッキーの後ろにいる敵も倒せるよ。



アイテムを取ってパワーアップ!!

ときどきあらわれるギョウザ編隊をすべて倒すとアイテムが出現！ アイテムを取ると、その種類によっていろんな効力を発揮してくれるぞ。それぞれのアイテムの効力は、下で紹介しておくね。



▲ギョウザが出たら絶対に逃がすな！



リッキーのショットが一段階パワーアップ。どんどん取って強くなろう！



リッキーのショットが一挙に二段階もアップ。ただし、後半の面にしか出てこないのだ。



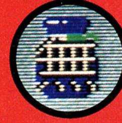
一つ取るごとに移動スピードが一段階速くなる。取りすぎると制御できなくなる!?



リッキーの残り数が一人増える。いわゆる1UPってやつだ。逃さず取りたいね。



クレジットが一つ増えるのだ。つまり、コンティニューできる回数が増えるってことね。



リッキーが約10秒間無敵になるぞ。この間に敵をやっつけて、どんどん先に進もう。

法術紹介

四界火
リッキーのまわりを4つの炎が囲んで、守ってくれる。

八界火
四界火のパワーアップ版。8つの炎がリッキーを守る。

火三宝
上下と後ろに炎を発射。敵に囲まれたときに有効だね。

炎三宝
上下と後ろに炎を2連射できる。頼りになる法術だ。

月光
2つの月型の弾が、一度後ろに行ってから前方に飛んで行く。

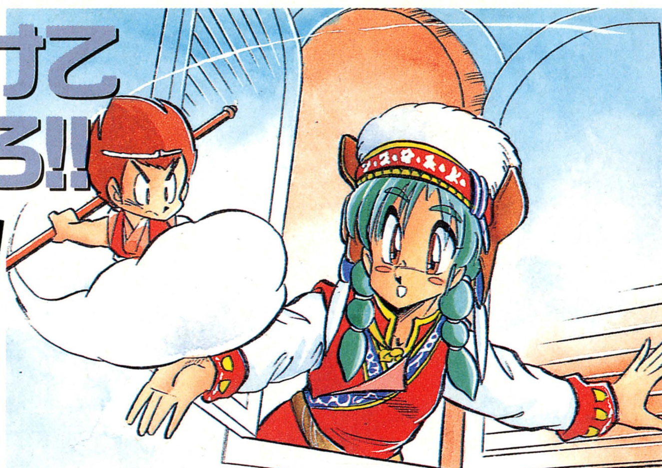
乱月光
4つの月型の弾が、一度後ろに行ってから前方に飛んで行く。

火四宝
リッキーのななめ4方向に、炎を発射することができる。

6つの舞台を駆け抜けて悪い妖怪をやっつけろ!!

ボクたちが住んでいる世界にあるけれど、決して探すことのできない伝説の地「桃都山」。ある日この地に住む天女が、悪い妖怪にさらわれてしまったから、さあ大変！
我らがリッキーは、はたして「テス・ミン」を無事救出することができるだろうか!?





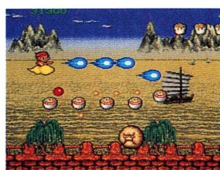
ROUND1 七導山


◀かわいい敵キャラが続々と登場。でも油断はできない！


▶この中ボスを倒すことができれば、法術屋があらわれるよ。


▲1面のボス・バオトウ。クルクル回る火の弾で攻撃してくるけど、上下に動いていればなんとかかわせるはずだ！

ROUND2 始黄河


◀地面を転がる岩は何発も弾を当てないと倒せないよ。


▶後半は洞窟の中が舞台。敵もいっぱい出てきてたいへん！


▲ボスの空妖船を倒すと、今度はなかからチャイナドールが登場。どっちもはげしい攻撃をしてくる手強いボスだ。

ROUND3 万里長城

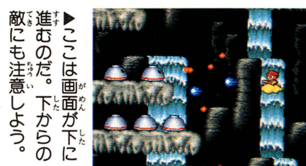

◀3面はお城の壁をバックにして進んで行くのだ。


▶空からはラーメン、地上では兵隊がリッキーを待ち受ける!!


▲この面も2面と同じくボスが変身。写真の雷仙のつぼを倒すと、画面中をピョンピョンはねるキャンピーの登場だ。

ROUND4 白眉洞


◀洞窟の中は、上下から突き出した岩が行く手を阻む！

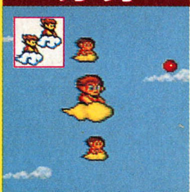

▶ここは画面が下に進むのだ。下からの敵にも注意しよう。


▲タバコの煙をた〜っくさんはいて攻撃してくるボス・ワルダイ丙型。まずはまわりのザコから倒そう。

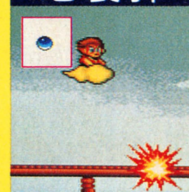
炎四宝


ななめ4方向に向かって、炎を2連射できる。

分身


リッキーの分身が、回りながら前方に攻撃をしてくれる。

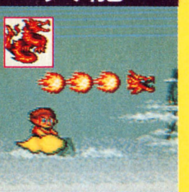
地裂弾


ななめ下に向かって弾を発射。地面に当たると爆発するよ。

鳳仙火


地裂弾のパワーアップ版。地面に当たると弾が飛び出す。

火龍


火の竜が画面を飛び敵にかなりのダメージを与える。

炎蛇


炎が蛇になって、地面をはいながら敵をやっつける。

炎虎


基本は炎蛇と同じ。けどこちらは地面をはねながら進むのだ。

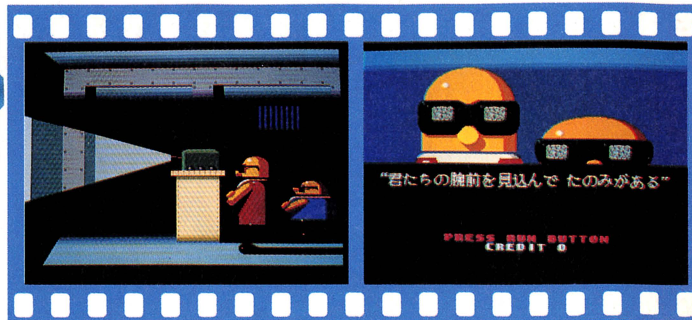
©TAITO CORP.

2人のドロボウ? いや、盗むのも正義のためだ!

ボナンザブラザーズ

BONANZA BROS™





NECアベニュー/3月下旬発売予定/価格未定

コミカルアクションゲーム「ボナンザブラザーズ」がいよいよPCエンジンに登場。このPC版では、おシャレなジャズのサウンドをバックにプレイできちゃうぞ。アーケード版と同じように、上下2分割の画面で2人同時プレイもOK!

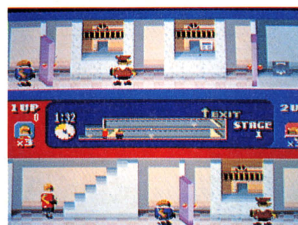


主人公はノッポとデブのデコボココンビ。市民をおびやかす悪人の街、バッドタウンが舞台。この街には悪徳銀行やインチキカジノがはびこっている。そこで市民のために商社などに忍びこみ、市民からまき上げたお宝を盗み出すため、2人のギャングが立ち上がったのだ。制限時間は3分。悪人たちを相手に大暴れだ。

▶3分間以内にお宝を盗み出せ!



◀ステージ1のお宝は3つ。いよいよスタートだ!



◀ステージの中には敵やしかけもいっぱいあるぞ。

ステージの中には敵が何人も見張っている。気づかれないように証拠となるお宝を盗み出すのだ。画面の中央に全体マップが表示され、お宝の場所もわかる。



▲残り時間が少なくなると画面に表示が出る。急げ!急げ!



▲お宝はこんな感じで置いてある。



▶お宝をすべて取り、2人とも屋上に脱出すればクリアとなる。

2人同時プレイがやっぱり楽しい!

1人でプレイするときは下の画面。ノッポのキャラでプレイ。2P側は上で、デブのキャラ。途中から2人目が参加することもOK。2人のほうがクリアもラクだね。スコアを競うこともできるぞ。



▲ステージごとに最高スコアを出せば、ネームエントリーをすることができる。



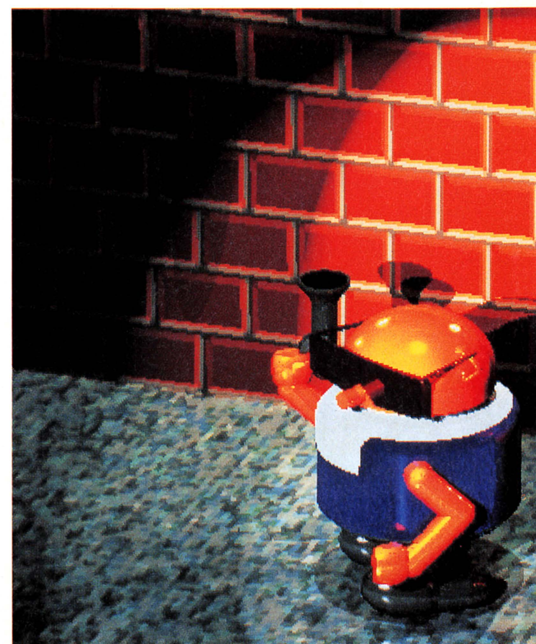
◀コンティニューは2人で共用するシステム。

悲しきゲームオーバー

敵の攻撃を受けたときや時間切れになったりするとゲームオーバー。右のような、なさけない画面に。コンティニューで再チャレンジしよう。







"市民を脅かす悪人の町 バットタウン でひと仕事してほしい"
PRESS RUN BUTTON
CREDIT 0

"悪徳銀行、インチキカジノ、にせ札造幣所、などに忍び込み、証拠となる品々を取り押さえてくるのだ"
CREDIT 0

3分以内にお宝を頂戴するぜ!
PRESS RUN BUTTON
CREDIT 0

悪人の街バッドタウンで2人組のギャングが大暴れ!

▶見ものはこのコミカルアクション!!

このゲームのお楽しみは、何と言っても主人公や敵キャラのアクション。ふつうのアクションゲームにはないとぼけた味があるぞ。ここで紹介している以外にも、階段に隠れて敵をまどわせたり、壁にはりついたりと、多彩なポーズが楽しめるんだ。追いかけてくる敵から身をかわすため、2人とも必死ってわけ。

敵を撃つ



◀敵を撃つと、その場で気絶する。起き上がる前に逃げきろう。

滑車で移動



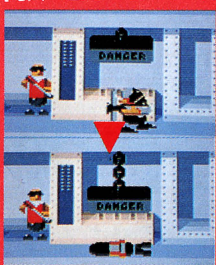
◀ロープをつたって滑車ですべる。ビルからビルへ一瞬で移動。

身だしなみを整える



◀先に屋上についたキャラは、鏡を取り出し、身だしなみを整える。

敵をプレス!



◀敵がプレス機の真下にきたら、レバーをON!

◀ほら、敵がペシャンコになって動けなくなる。

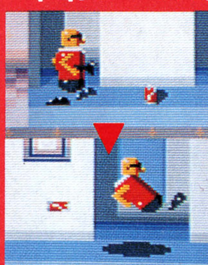
バネでジャンプ!



◀ちょうどいい場所にジャンプ台があるぞ。

◀ピヨ〜ンとジャンプして、高い場所に移ろう。

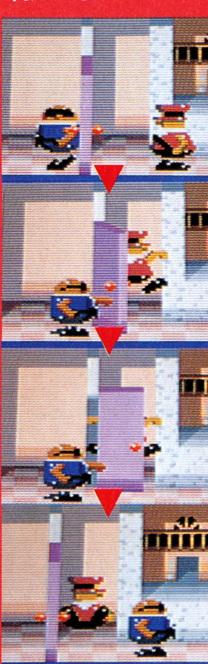
缶につまずく!



◀目の前にコーラの空缶が…。何か危険な予感。

◀スッテーン! おっとつまずいちまったぜ!

敵をドアではさむ!



◀フッフッフッ。何も知らずに敵が近づいてきたぞ。

◀そーれ、今だ。「ウワッ!」敵が壁にぶち当たった。

◀ドアと壁にはさまれて、敵はペッシャンコ。

◀いやー、悪い悪い。まあ、気絶していてくれたまえ。

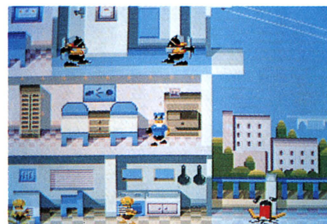


▶銀行から大富豪邸宅へとステージは続く

PCエンジン版「ボナンザブラザーズ」にあるステージは、全部で12ステージ。最初のステージは悪徳銀行。ここで盗み出すのは金庫など。続いて次のステージ2は大富豪の邸宅。ステージ3は、インチキカジノと続いている。それぞれに盗み出すお宝も違うし、先のステージへ進むにしたがってお宝の数も増え、しかけも楽しく複雑になってくるぞ。



▲まずはこの悪徳銀行からスタート。マップもシンプルだし、わりとカンタンにクリアできちゃうんじゃないかな。



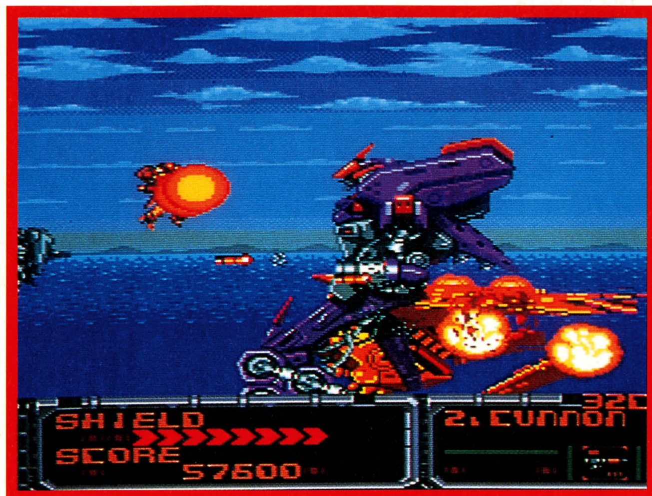
▲この大富豪の邸宅は、2つの建物に分かれている。滑車を使って移動するのだ。



▲スロットマシンなどがあるインチキカジノ。ここで見つけるお宝は……?

©SEGA1990/REPROGRAMMED BY NEC Avenue.Ltd1992

人は、戦いの中





ナグザット／4月発売予定／価格未定

この春一番の注目シューティングゲーム。ゲームもほとんど完成して、後は発売を待つばかり。今月は後半ステージを紹介していくぞ!!

大迫力STG、後半ステージ大紹介

火星と地球の激しい戦いを描いた、ハードシューティング決定版。奪われた新型A・A、スプリガンを取り戻すための戦いは、やがて世界の運命をかけた戦いにと発展していく。いやおうなしに巻き込まれていく主人公、グレッグを待つ苛酷な運命。それは君自身の目で確認してほしいな。

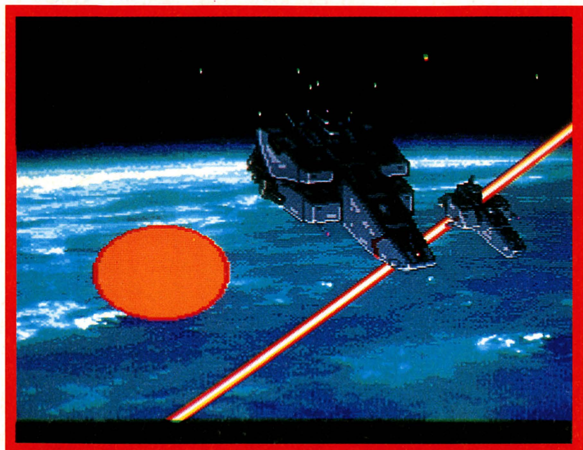


ゲームと同時進行するストーリー。画面にも色々と変化が起こるんだ。



美しいビジュアル画面。こんなきれいな画面が、ガンガン出るオープニングは必見。







戦場は宇宙にも広がるぞ!!



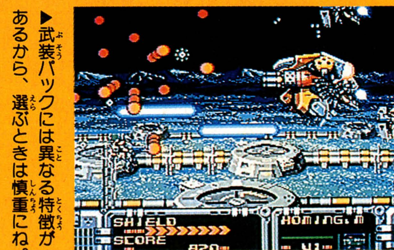
火星軍は圧倒的な戦力を持つ。

武装交換システム

このゲームで一風変わっているのが、自機スプリガンの武装システムだ。普通のゲームでは、パワーアップアイテムなどで新しい武器を持つよね。でもこのゲームでは武器は最初から持っていて、状況に合わせて使い分けるのだ。持てる武器はステージによって変わり、ステージの最初に持っていきたい武器を選べる。武器は何種類かで一つのパックになってるから、ステージなどに合わせて使いたい武装パックを選んでいこう。



◀これが武器セレクトシーン。好きな武装パックを選ぼう。



▶武装パックには異なる特徴があるから、選ぶときは慎重にね。

星と人類の命運をかけ、戦士は

©1992 naxat soft © COMPILE

にしか生きられないのか!?

青い宝石、地球。グレッグたちは無事帰れるのか!?



月基地は火星軍に制圧された。地球にまで後退を計るグレッグたちに、火星軍は執拗な追撃を開始。なんとかして逃げきらなければ…!!



大気圏突入ぎりぎりに攻撃を受ける。くそっ、反撃だ。



あまり長く戦っていては、自分が帰れなくなる。急いで敵をたおすんだ!!



敵の激しい攻撃に、ついに相棒のコンロッドも命を落とす……。

時間がないグレッグたちの前に、敵戦艦が立ちふさがる。コンロッドも命を失ったいま、自分独りで戦うしかない!! コンロッドのためにも、ここだけは負けられねぇ!!

BOSS マリネリス級



敵大型戦艦がボスだ。タイムリミット内に沈めてしまわないと自分が大気圏で焼けてしまうぞ!! こいつの攻撃は強烈だ。特に湾曲するレーザーには要注意。ありったけの武器を全て使って、ぶちのめせ!!

日本に墜ちた悪魔。そこにはかっての戦友の影が!!



敵戦艦を沈め、地球にたどりついたグレッグたち。しかし2隻の敵艦が地球に侵入、日本地区に侵攻を開始した。なんとしても叩かねば!!



ここでは日本のA・A牙龍と一緒に戦うことになる。



コンロッドを失ったグレッグは、悲しみで戦いに集中することができない。



突然軌道上からのレーザー攻撃!! グレッグは新しい戦友までも失ってしまう。

軌道上からのレーザー攻撃は命中精度が悪く、敵は自分たちの戦艦までも沈めてしまう。おかげでレーザー攻撃は中止。今がチャンスだ。残るもう一艦も沈めてしまえ!!

BOSS スプリガン



なんと戦艦の中には、元戦友のミネルバが操るスプリガンがいた。戦いを挑むミネルバに、グレッグはとまどう。多くの戦友が死んだこの戦争で、今は敵とはいえ、昔の戦友とは戦えないと。しかし、戦いは避けられなかった……。

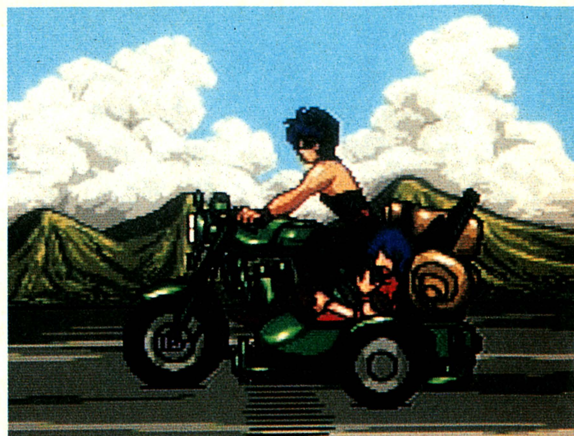
戦う。悲しみと苦しみを越えて!!

バベル

BABEL



レーザーソフト・日本テレネット/3月27日発売/6980円



BABEL第1話を徹底紹介!

独特な世界観で早くも話題になりつつあるニュータイプRPG「BABEL」。全6話で構成された緻密なストーリーのなかから、今回はプロローグと第1話を徹底的に紹介してしまうぞ。


▲バスを襲う飛行艇をゼルたちが見つけるところからスタート。

プロローグ

飛行艇を持つ兵士からセフィアという少女を助け出したゼルたち。セフィアを帝都バルベルクまで送り届けようと宿を出ると兵士の一団に取り囲まれるぞ。無事に帝都にたどり着くと、今度はルーン神官の率いる兵士の襲撃だ。そして、この事件をきっかけにゼルとセフィアの間に絆が生まれるのだ。



▲宿屋の前で兵士たちがゼルとセフィアを待ち受けていた。



▶この後セフィアが仲間になるのだ。



◀帝都バルベルクでも3度目の襲撃が!



◀セフィアを逃がし、アリサとふたりで大暴れだ!



◀セフィアがお礼をしに来たぞ。ゼル大喜び!

第1話「明日の記憶」

それではここから第一話「明日の記憶」の紹介をしていくぞ。

仕事の依頼

ゼルたちのたまり場、バルハラではオヤジと慕うヘンケルから「ニポリト火薬」をザーラの町に運ぶ仕事を依頼されるぞ。情報集めのためにB地区に足を踏み入れると、魔道技師エンイの塔で大火事が起こる。この火事でエンイの娘が死んでしまう。仕方がないので気をとり直して、ザーラに火薬を届けに行くぞ。火薬をガセットに渡すと、行方不明になったエンイを捕らえた者に賞金が出るのでゼルを配下に加えたいと言いだす。もちろんこんなヤツの下で働くつもりは全然ないけど、情報は聞いておくのだ。



◀B地区の魔道技師の塔での火事。まだ中に人がいる!



◀中に人がいるのに何もできないヤツら。ゼルはじっとしてられなくなり塔に飛び込んだ。



▶塔に残っていた人たちは誰も助からなかったようだ。



◀ヘンケルからの仕事は、ニポリト火薬を運ぶことだ。



◀あの時のエンイっていう学者が賞金首に?



◀聞くだけ聞いてトンズラさ。ああ、いい性格。

©TELENET JAPAN 1992

魔道技師を探せ！



▶セフィアにエンイ捜索を頼まれたぞ。まかしておきなさい。



▶エンイの弟子、ユーベル。もっと情報を知ってそうなんだけどな。

どうやらエンイは「創造の書」という調停者の技術を記した書物を持ったまま失踪したらしい。エンイの生徒だったセフィアに頼まれ、エンイの捜索に。しかし、唯一手がかりを持つユーベルがザーラの領主ガセットにさらわれてしまった。ガセットのもとからユーベルを解放するのだ。助け出したユーベルの話をもとに、帝都のE地区へ行き情報屋から情報を仕入れよう。また、セフィアの危機を共に救ってくれたバハルを仲間にして戦力アップ。エンイは帝都の南の遺跡群に身をひそめているらしいぞ。さっそく出発だ。



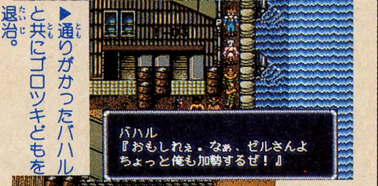
▲ガセットの手下を粉砕し、ユーベルを救出したぞ。



▲帝都E地区で情報屋から手がかりを得るのだ。



◀ゼルたちを心配してE地区にきたセフィアが襲われた！

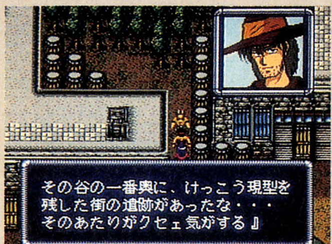


▶通りがかったバハルと共にゴロツキどもを退治。



◀バハルを仲間にできれば百人力だ。道中も一安心だね。

エンイの暴走を止めろ！



▶帝都の南にある遺跡かあ。クサそうなところねえ。


▶ここらには遺跡のあとがたくさんある。どれが当たりかな。



▶むむ。ほかのヤツらもこの場所を捜し当てたのか？



▲こんなヤツらがウヨウヨしてるぞ。心してかからねば。



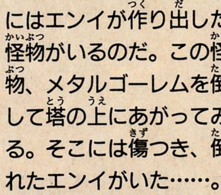
▲バハルが皇族たちと関係あることを知ってもゼルは気にしない。

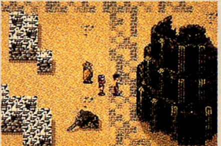


▲そんなゼルの態度にバハルは心をうたれたのだった。

遺跡へ向かったゼルたち。だけど、なぜか遺跡のまわりには賞金稼ぎがウロウロしているのだ。ようやく目当ての遺跡を発見し、中に入っていくとそこには地下道が伸びていた。

地下道を抜けると巨大な塔がある遺跡にたどり着く。塔の中にはエンイが作り出した怪物がいるのだ。この怪物、メタルゴーレムを倒して塔の上にあがってみる。そこには傷つき、倒れたエンイがいた……。


▲地下通路を出ると別の遺跡に。あの塔がクサそうだ。


▼塔の中にはおびえた兵士がいた。怪物ってなんだ？





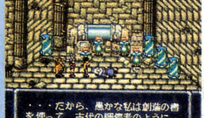
▲エンイが作り出した怪物、メタルゴーレムだ。コイツはおっかねえぞ！



▲自ら作り出した怪物によって傷ついたエンイ。後ろにいる少女は死んだ娘マーナでは!?

人は「明日の記憶」を持たないのだ

エンイは死んでしまったマーナをよみがえらせようとしていたのだ。だが、その結果はマーナそっくりの人形を作り出したにすぎなかった。ゼルたちはエンイが残してくれた教訓を胸に、悲しみを繰り返さずに生きていくことを誓うのだった。



▶エンイは死んだ娘を作り出そうとしたのだ。



◀装置の爆発で塔が崩れるぞ！ 早く逃げないと。



◀悲しみを繰り返さないように生きていくことが一番だよね。

©TELENET JAPAN 1992

川のぬし釣り 自然派

パック・イン・ビデオ／3月27日発売予定／6900円

動物と戦い、魚釣りをしながら旅を続ける異色のフィッシングRPG。遠くの山のかなたにすむという“川のぬし”を求めて、少年は旅立つ。なにを思ったか、数日前に大雪の降った東京を夏じたくのまま――。あぁ、キミは裸の大将か!?






▶緑あふれる山々、清澄な空気……ゲホゲホ。

釣り竿を手に、あの川の

このゲームは、幻の魚“川のぬし”を求めて、山間を流れる川にそって上流から河口まで、いくつもの村や町を訪ねながら旅をするというもの。その途中では、さまざまな動物たちと戦うことで経験値をかせぎ、主人公はレベルアップ（体力アップ）していく。でも、ふつうのRPGとは違い、このゲームでは戦闘でお金を得るのではなく、魚釣りでお金をかせがなければならないのだ。

その魚釣りのシーンでは、初心者でも簡単に釣りの興奮が味わえるユニークなシステムを採用。さらに立体音響でほのぼのとした自然の音が流れ、のんびりした気分にさせてくれたり、これまでのゲームにない楽しさが盛りこまれているぞ。





▲釣りのシーンでは、川のせせらぎや鳥のさえずり、虫の音…などが聞こえてきて、なんともほのぼのとした気分になるぞ。

まず釣り場をさがして、ウキを投げ入れる。

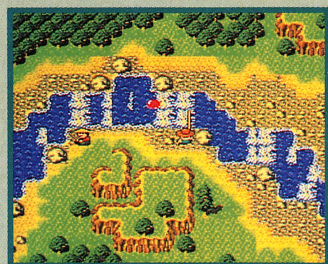


まず川岸へ行き釣り場（魚の釣れるポイントのこと。下図を参照）をさがそう。見つけたら釣竿をかまえ、そのポイントめがけてウキを投げ入れるのだ。

◀初夏とはいえ、山奥にはまだ雪が残る。残雪を素足でふみしめ、たたずむ勇敢なる少年。


▲自然に囲まれて釣りをするのは心がなごむ。

釣竿をかまえるとBGMが止み、川のせせらぎが聞こえるぞ。自然の音にのんびりひたりながら、ウキの動きを見つめよう。


◀赤く丸い形をしたのがウキ。このウキの動きで判断するのだ。

■ステージごとに釣り場が違うよ。

渓流から始めて、全部で5ステージ。それぞれ下のような所で魚が釣れるようになってるぞ。



▲泡の出ている所



▲浅瀬で波だっている所



▲杭のある所



▲小さな渦が巻いている所



▲大きな渦が巻いている所

ウキが浮いたら、エサを



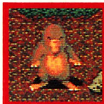
▲魚はいるけど、エサが違うぞ！

同ステージの釣り場でも、そこにすむ魚の種類によってエサが違う。ウキが浮いたら、エサを代えてみよう。

せらぎ、鳥のさえずりが、自然のささやきが聞こえる…。

かなたへ!

動物たちと戦って経験値を獲得、体力もつけよう!



移動中に動物と出会ったら戦闘シーンだ。動物との戦いで経験値をかせぎ、主人公の体力をアップさせていくことも大切だぞ。



▲「食事する」のコマンドが、「弁当」に変わった。動物を倒すと、針や寄せえなどを落としていくやつもいるぞ。



◀自然に生きるのうさぎは、さすがその日の気温に合わせて、ちゃんと冬じたくをしている。



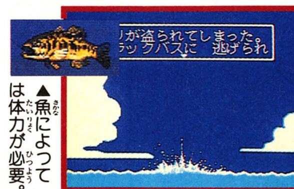
◀小動物だと思ってなめてると、痛いめに合うぞ。

■魚釣りにも体力が必要だ



▶体力がないと、歩き疲れてこんなことも…。

より遠くへ行くには、動物たちの攻撃に負けない体力が必要だ。また体力がないと釣れない魚もいるぞ!



▲魚によっては体力が必要。

◀針が盗られるうえダメージを受けてしまう。

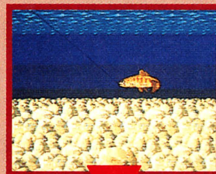
ウキが沈んだら魚がヒット。釣りあげろ!



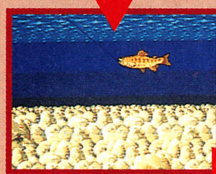
▲ウキは川の流れにのって、プカプカと流れていく。



▲ウキがすっかり沈んだら、魚がくいついた合図だ!



◀魚が身をよじって暴れだしたら、ボタンを放して釣糸をゆるめてやる。暴れ方も魚によって違うので、それを見ているだけでも楽しいぞ!



◀おとなしくなったらボタンを押し、素早く釣糸を引く。タイミングをよく見て、少しずつ引こう。

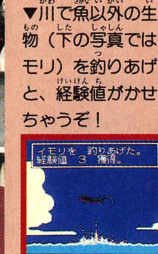


ウキが沈んだら、魚がかかった合図。そこですかさず①ボタンを押すと、水中画面に切りかわる。この水中画面で、魚が暴れたらボタンを放して釣糸をゆるめ、静かになったらボタンを押して釣糸を引く、をくり返しながら魚を釣りあげていくのだ。





▼川で魚以外の生き物（下の写真ではイモリ）を釣りあげると、経験値がかせげちゃうぞ!



▲この魚は魚図鑑にも載っていない。珍種かもしれない。

つけ替えよう!!

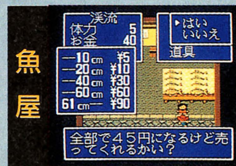


▲おいおい、そりゃ「ぬりえ」だって! お約束のギャグだ。

魚屋に売って、お金を稼ごう

びくいっぱい(最初は5匹が限度)魚を釣ったら、村へ帰って魚屋にその魚を売るのだ。

これでお金をかせぎ、お金がたまったら釣具屋で道具をそろえよう。最初の頃は体力回復の「ぱん」と魚が10匹入る「びく10」あたりがいいかな。



◀大きさごとの値段で買いあげてくれる。



▲使っても減らない道具は、ちょっと値段が高いのだ。

旅はまだまだ続くのだ。めざせ、あの山のかなたへ!

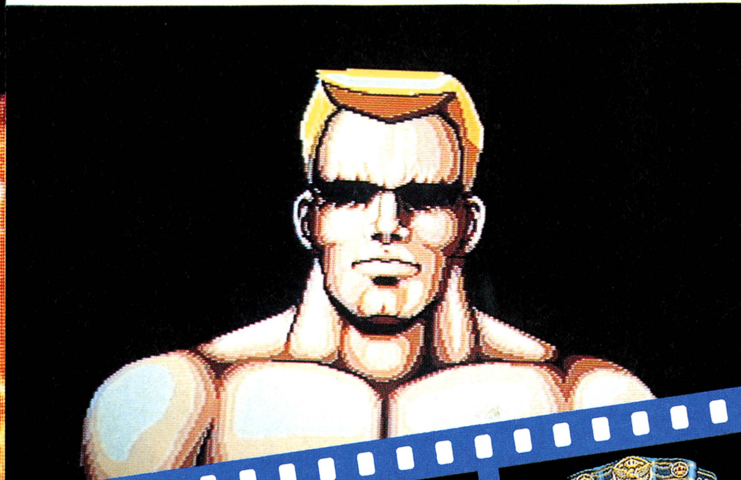


▲旅は長くきびしい。でも、やっぱり自然っていいなぁ〜…トホホホ。

©1992 PACK-IN-VIDEO



ザ・キックボクシング
マイクロワールド
4月1日発売
6800円



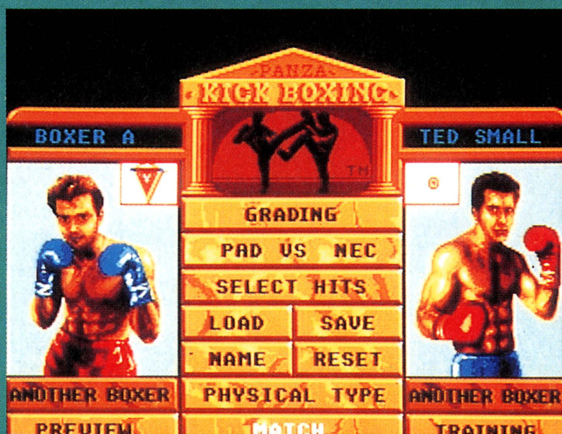


"最強の男"をめざし戦うのだ!

海外生まれの格闘技ゲーム「ザ・キックボクシング」。シンプルな操作&リアルなアクションが、いい雰囲気を出してるぞ。今回はこのゲームの遊び方を徹底紹介してしまうぞ。

ゲームを始めるのだ!

さて、ゲームを始めると真っ先にお目にかかるのが右の写真の画面だ。この画面はいわゆるメニュー画面というヤツ。この各メニューがどんなふうに機能するのかちょっと紹介しておこう。

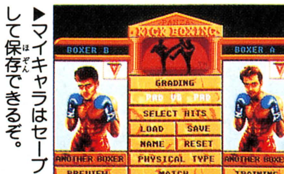


ランキングを見る

GRADINGにはキャラクターの持っているトロフィーと能力に応じた金額による評価がランクづけされているのだ。

モードを選ぶぞ!

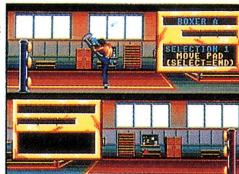
用意された6人のキャラクターの中からマイキャラを選択。6人の顔はもちろん、能力と能力の伸び方が違うのだ。自分のやりやすいキャラを選んで好きな名前をつけてやろう。



▶マイキャラはセーブして保存できるぞ。

自分にあった攻撃スタイルを選べ!

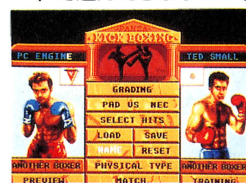
SELECT HITSを選ぶとマイキャラの技のパターンを選択することができるのだ。合計8種類のパターンの中から、自分に一番合った攻撃スタイルを選び出そう。このHITの選択は試合を有利に進めるために非常に重要になるのだ。



▶技のパターンによって試合展開が変わるぞ。

キャラを作るのだ!

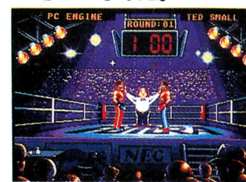
試合は対コンピューター戦と2人対戦プレイの2種類。コンピューター戦では左右どちらのコーナーから試合を始めるか選ぶこともできるのだ。好みのモードで遊んでちょうだい。



◀2人で対戦すればアツくなるぞ。

どんな感じかためそう

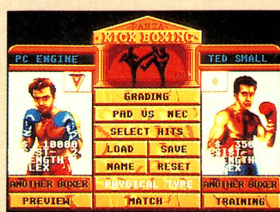
PREVIEWはいってみればエキシビジョンマッチ。練習試合のようなものだ。試合は1ラウンドだけしか行われないけど、ためしにやってみるにはもってこいなのだ。



◀ノンタイトルマッチだから負けても安心。

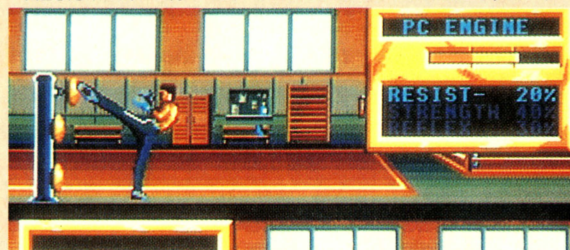
©LORICIEL

トレーニングで鍛えるぞい！

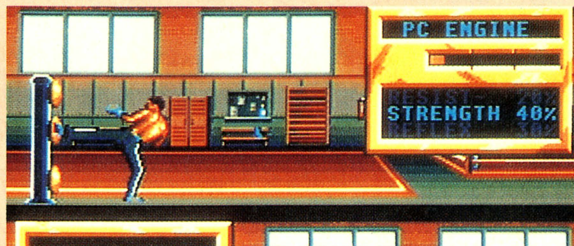


▶一度トレーニングをした状態のキャラクターだ。

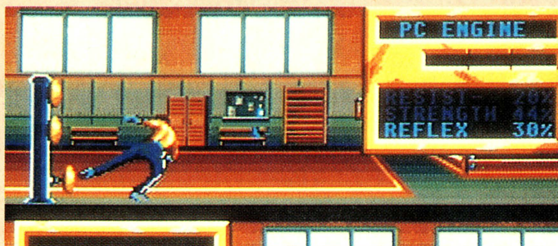
マイキャラをパワーアップさせる方法は2つ。強い相手と戦って勝つことと、トレーニングをこなすことだ。トレーニングの方が確実にパワーアップできるんだけど、ただダラダラとトレーニングするよりも試合の直後のトレーニングのほうがずっと効果的なのだ。



▼RESISTが高いと打たれ強くなるのだ。必死でボタンを連打すべし！



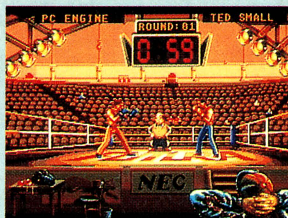
◀STRENGTHが高いと相手に与えるダメージが高くなるのだ。鍛えまくれ！



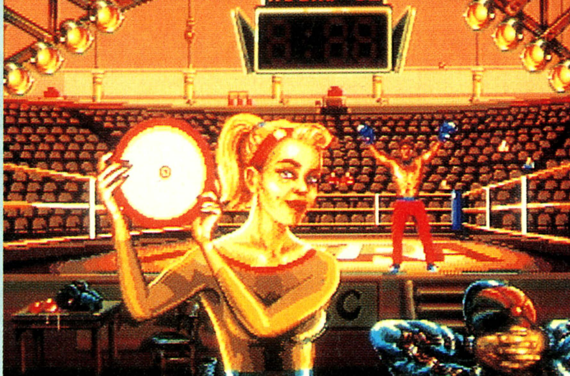
◀REFLEXが高いとディフェンスが良くなる。神経を集中させて目標を打つのだ！

それでは試合をしてみましょー！

マイキャラも選び終って技のパターンも決めたら、後は試合をするだけ。ここでは世界チャンピオンめざして戦う、対コンピューター戦での展開を見ていくことにしよう。最初に戦うことになるのはテッド・スモールだ。この選手に勝てなければ先が思いやられるぞ。とは言っても、作り立てのキャラクターはマジで弱いから何回かトレーニングしてから挑んだ方がいいぞ。



▲ランキングが低い者どうしの試合はこんなにサビシい会場で行われるのだ。涙を飲んで戦え！



▶見事、テッド・スモールをマットに沈めたぞ。テッドの持っていたトロフィーを手中に収めることに成功！



◀最初は最低ランクになっているのだ。

めざせ！栄光のチャンピオン

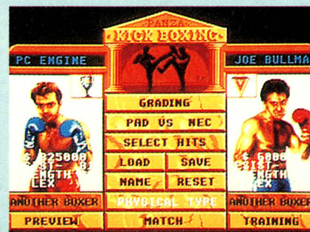
試合を有利に進めるコツは必勝パターンを作ってしまうことにある。いつもパターン通りにいくとは限らないが状況に合わせて使う技を決めておけば、割と楽に戦えるぞ。さあ、チャンピオンは目の前だ！



▶試合に勝ち進み、こんなにランキングが上がったぞ！

試合をした回数だけ強くなる

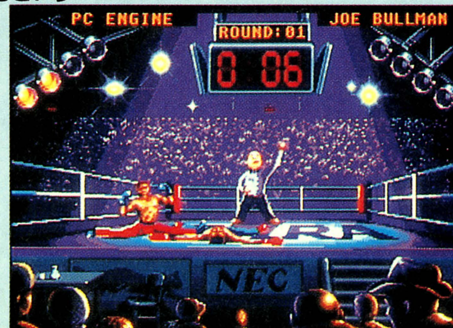
マイキャラを鍛え上げるコツはまず試合をすることだ。キャラのランクが低いうちはまとめてトレーニングすればちょっとは鍛えることができるけど、そのうちただトレーニングをしただけではダメになってくるぞ。そうなる前にとにかく試合をするのだ。特に一度倒した相手と試合をしてトレーニングにはげむという作戦は非常に有効なのだ。



◀見事に鍛え上げられたキャラクター。努力のたまものだ。



▲必勝パターンの技のひとつ、後ろ回し蹴りが見事に相手のボディにさく裂した！



▲カウント・テンがコールされてもぴくともしない相手。勝利のデモンストレーション。感動の一瞬だ!!

CAMPAIGN VERSION

大戦略II

ここんとこの世界情勢の激動で、パワーバランスは完全に崩れてしまった。ソ連も東独ももうないんだもんね。ま、その分ぼくらは純粋に遊びとして、よりゲームに接しやすいけどね。じゃ、今月は各国の生産タイプによる戦術を研究するぞ!!

マイクロキャビン／4月発売予定／価格未定



全12カ国の戦力、戦術を大分析するぞっ!!

アメリカ1

陸、空軍に関すれば、ほぼ死角はない。主力戦車エイブラムズは最強戦車のひとつだし、イーグル、F-117など航空戦力も他国を圧倒している。だが、弱点もある。ユニットが高価なことと、海上戦力がないことだ。海の広いマップでは、爆撃機の使い方が大事。

生産ユニット名	価格	生産ユニット名	価格
イーグル	3800	M901	300
F-117	4400	M163対空砲	300
F.ファルコン	3100	ADATS	500
A-10	1500	ホーク	350
F-111	1900	MLRS	400
アパッチ	700	M2ブラッドレイ	350
ブラックホーク	300	補給車	200
輸送機	1500	歩兵	100
エイブラムズ	600	重歩兵	200
M60A3	450	輸送艦	4000

アメリカ2

1よりはバランスがとれたアメリカ2。地、空はアメリカ1に匹敵し、空母と強力な艦載機で制海権を握るのも難しくない。ただ、対空車両が貧弱なのか気にかかる。航空機で地上ユニットを守るには、軍事費が莫大になってしまう。ムダ使いを極力さけて対処だ。

生産ユニット名	価格	生産ユニット名	価格
ファントム2	2100	M60A3	450
トムキャット	3400	M163対空砲	300
ホーネット	2900	M109	400
ハリアー	2100	LVTP-7	350
イントルーダー	1400	補給車	200
コルセア	1700	エリート兵	250
ヒューイコブラ	500	重歩兵	200
オスプレイ	650	空母	9800
輸送機	1500	駆逐艦	5000
エイブラムズ	600	輸送艦	4000

西ドイツ

地上戦力に関すれば、世界最強と言っても過言ではない。無敵戦車のレオパルド2と、安価で強力な対戦車車両ヤグアル2のコンビに真正面から戦える国は少ない。逆に航空戦力は二線級なので、対空車両を量産して、地上戦力を守ることを忘れずに。

生産ユニット名	価格	生産ユニット名	価格
ファントム2	2100	ゲパルト	400
トーネードIDS	2600	ローランド2	400
スターファイター	1200	ホーク	350
AFジェット	1200	M109	400
PAH-1	500	マルダー	350
イロコイ	200	補給車	200
輸送機	1500	歩兵	100
レオパルド2	600	重歩兵	200
レオパルド1	500	駆逐艦	5000
ヤグアル2	300	輸送艦	4000

ソビエト

総合力では多分No.1なのがこのソビエト。個々の兵器は性能面でアメリカに若干劣るものの、価格が安いのが魅力。数で十二分に対抗できるのだ。特に、対空車両は超強力。ソ連と戦うプレイヤーは、航空部隊の突出はさけること。地空の協同戦線で立ち向かえ！

生産ユニット名	価格	生産ユニット名	価格
MIG-31	2800	ゴーフル	350
SU-27	3100	SA6ゲンフル	350
SU-24	1800	M1973	400
フォージャー	1300	BMP-2	350
ホッカム	750	補給車	200
ヒップH	250	動員兵	70
輸送機	1500	重歩兵	200
T-80	550	空母	9800
T-72	500	駆逐艦	5000
ZSU-X	400	輸送艦	4000

東ドイツ

東側（すでに懐しい響き）のユニットというのは、西側に較べて10%～20%安価だ。しかも、性能的にはそこまでの差がない。大戦略は質より量の方がやや重要な要素。その意味では、東ドイツは理想的。そこそこの兵器がバランスよく配備できるぞ。

生産ユニット名	価格	生産ユニット名	価格
MIG-29	2800	SA9ガスキン	350
MIG-27	1700	SA6ゲンフル	350
MIG-23	1900	M1973	400
SU-25	1600	BMP-2	350
ハボック	700	トラック	100
ヒップH	250	補給車	200
輸送機	1500	動員兵	70
T-80	550	重歩兵	200
T-64	500	駆逐艦	5000
ZSU-23-4	300	輸送艦	4000

ワルシャワ

ソ連の旧式兵器ばかりを集めたような感があるワルシャワ。最新鋭の装備でかためた国々とまともに戦うのはちょっと厳しそう。比較的強力なT-72を地上部隊の核として、数で押すしかない。敵の航空部隊には、これだけは自慢できるガネフの存在が心強いぞ。

生産ユニット名	価格	生産ユニット名	価格
MIG-23	1900	SA8ゲッコー	300
MIG-21	1100	SA4ガネフ	350
SU-17	1300	BM-21	300
ハインド	700	BMP-1	300
MI-8ヒップ	250	トラック	100
輸送機	1500	補給車	200
T-72	500	動員兵	70
T-62	400	重歩兵	200
BRDM-2	250	駆逐艦	5000
ZSU-23-4	300	輸送艦	4000



©1989 SYSTEM SOFT CORP. MICRO CABIN CORP.

※画面は開発中のものです。

イギリス

イギリスは西側の国でありながら、安価でそこそこ強い兵器がそろっている。主力戦車チャレンジャーは防御力に優れ、生還率が高い。経験値がものをいうキャンペーンモードでは、特にたのもしい存在だ。対空車両が弱いので、航空機による護衛を忘れずに。

生産ユニット名	価格	生産ユニット名	価格
ファントム2	2100	スコーピオン	250
トーネードADV	2600	レイピア	350
トーネードIDV	2600	M109	400
ハリアー	2100	ウォリアー	350
ジャギュア	1700	補給車	200
ガゼル	500	歩兵	100
リンクス	300	重歩兵	200
輸送機	1500	ヘリ空母	7500
チャレンジャー	600	駆逐艦	5000
チーフテン	550	輸送艦	4000

フランス

『スーパー大戦略』では、やや装備の旧式化が目立ったフランス。だが、今回は新鋭兵器が投入されている。陸軍では世界の主力戦車にひけをとらないルクレルク。空軍では対地、対空ともに使えるラファールだ。もともとバランスのいい国だけに魅力倍増だ。

生産ユニット名	価格	生産ユニット名	価格
ラファール	3400	DCA30	350
ミラージュ2X	2700	クロタル	350
ミラージュF1	2300	155GCT	400
エタンダール	1300	AMX-10P	350
ガゼル	500	補給車	200
S.ピューマ	250	歩兵	100
輸送機	1500	重歩兵	200
ルクレルク	550	空母	9800
AMX-30	500	駆逐艦	5000
AMX-10RC	200	輸送艦	4000

イスラエル

アメリカとソ連という東西両陣営の主力兵器をそろえ、さらにはメルカバ、クフィルといった自国独特の兵器をも持つイスラエル。歩兵もすべてエリート兵で、メルカバとの連けい攻撃は超強力。ただ、高価なので、序盤の都市占領が遅れてしまうのがつらい。

生産ユニット名	価格	生産ユニット名	価格
ファントム2	2100	ZSU-23-4	300
イーグル	3800	M163対空砲	300
F.ファルコン	3100	チャパレル	350
クフィル	2400	ホーク	350
スカイホーク	1200	M109	400
イロコイ	200	M113	250
ヒューイコブラ	500	トラック	100
輸送機	1500	補給車	200
メルカバMK3	500	エリート兵	250
M60A3	450	輸送艦	4000

スウェーデン

安価で高性能な航空部隊は問題ない。だが、地上部隊が今ひとつだなぁ。センチュリオンでは、他国の主力戦車には立ちうちできそうにない。また、駆逐艦も生産できないので、海からの攻撃にも弱いのだ。空軍によるサポートが重要になるぞ。

生産ユニット名	価格	生産ユニット名	価格
グリペン	2500	ホーク	350
ビゲン	2200	VK155	400
ドラケン	1600	PBVG	350
PAH-1	500	トラック	100
輸送機	1500	補給車	200
イロコイ	200	歩兵	100
Sタンク	500	重歩兵	200
センチュリオン	400	輸送艦	4000
IKV91	250		
ARMAD	300		

日本

はっきり言って『大戦略Ⅱ』の日本は強い。FSX、89式戦車、87式対空砲という最新兵器がラインナップされたからだ。イーグルを含めて、これらの新兵器は世界のトップクラス。でも、どれも高価格なのがネック。安い兵器は、性能がガタ落ちだしね。

生産ユニット名	価格	生産ユニット名	価格
ファントム2	2100	87式対空砲	400
イーグル	3800	81式対空ミサイル	300
FSX	2900	ホーク	350
三菱F-1	1700	75式155mm	400
ヒューイコブラ	500	88式歩兵戦闘車	400
イロコイ	200	補給車	200
輸送機	1500	歩兵	100
89式戦車	600	重歩兵	200
74式戦車	500	駆逐艦	5000
無反動砲	200	輸送艦	4000

中国

12か国中、間違いなく最弱なのがここ中国。ここの主力兵器は、他国の二線級兵器といってさしつかえない。質より量といっても、これだけ性能に差があるとつらいところだ。それでも安さにまかせて大量生産。大軍勢で挑むしか手はないだろう。

生産ユニット名	価格	生産ユニット名	価格
MIG-21	1100	63式対空自走砲	250
フィンバックB	1400	83式自走砲	400
ファンタンA	1100	77式兵員輸送車	200
輸送機	1500	トラック	100
MI-8ヒップ	250	補給車	200
80式戦車	500	人民兵	50
69式戦車	400	駆逐艦	5000
62式軽戦車	150	輸送艦	4000
PT-76	200		
80式対空自走砲	350		

コラム COLUMN どの国で戦うのがベストか!?

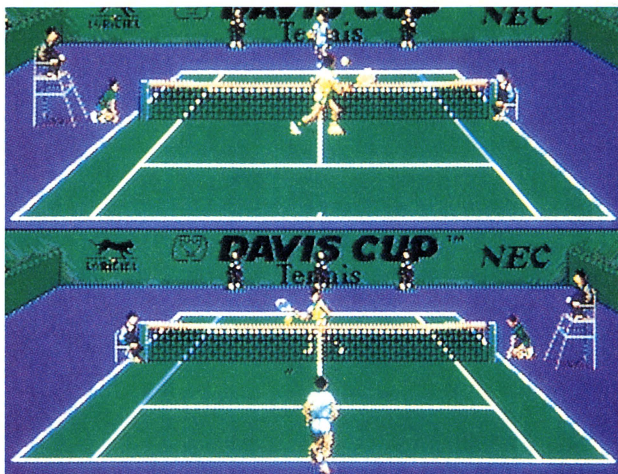
もちろん、プレイヤーの腕次第で、適性が合う国は変わってくる。初心者ならソ連。種類、性能、価格ともバランスが抜群なのだ。イギリス、フランスあたりもイケル。中級者にはアメリカ。ここは意外に難しいのだ。で、上級者は、やっぱ中国だな。

◀意外に使いにくいアメリカ1、2。高価だし、一軍を分割しているのでバランスが悪いのだ。

▶日本はいけるぞっ!! 5本の指に入る強さだ。今まで使いたくて、決心できなかったキミ。今回はOKだ。

◀む～ん、現実には解体したソ連だが、ゲームの世界では今なお最強!





THE DAVIS CUP Tennis

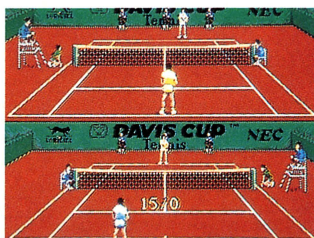
ザ・デビスカップテニス



マイクロワールド／4月発売予定／6800円

テニスで世界を制覇するのだ!

スポーツゲーム大好きの人にオススメの「ザ・デビスカップテニス」。斬新な視点と、音声による審判のコールや選手のかけ声が実にいい味だしてるぞ。では、このゲームの基本的な遊び方を見てみよう。



▲フォルトの声や得点のコールまでも音声でしゃべるぞ。

マイキャラを作んなきゃね

このゲームではたくさんの選手の中からキャラクターを選んでゲームで始めるわけではないのだ。ゲームを始める時はまずマイキャラを作って遊ぶというわけ。



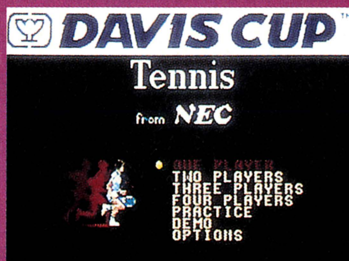


◀スキルはボーナスポイントを割り振って決める。最初の数値を下げて他に割り振ることも可。

具体的には名前と国籍を決めてやり、フォアハンドやスマッシュなどのスキルのパーセンテージを決めてやればよい。まあ、数値の設計には限度があるから最初からスーパーなキャラが作れるわけではないけどね。これでキャラメイクは終了だ。

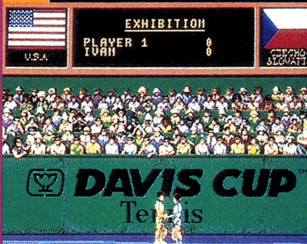
遊べるモードがたくさんだ!

キャラを作り終えたら、モード選択だ。このゲームは最大4人まで同時にプレイできるから、参加人数に合わせてモード選択しよう。モードは基本的にエキシビジョン、トーナメント、デビスカップ、チャンピオンシップの4種類。これだけのモードがあれば、結構遊べるぞ。



▲1人や対戦時のモードはこんなにあるぞ。どれをプレイするか悩むなあ。

エキシビジョン



◀シングルス、ダブルスがある。練習試合みたいなモノ。

トーナメント



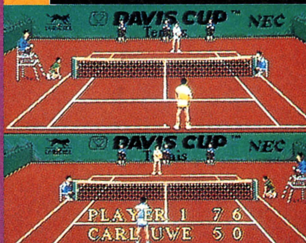
◀4つの大会が選べるぞ。優勝めざしてファイト!

デビスカップ



◀シングルス4試合、ダブルス1試合の変則マッチだ。

チャンピオンシップ



◀キャラを育てることができるキャンペーンモードだ。

SUPER 雷電

ハドソン／4月2日発売／5800円





昨年カード版でリリースされて好評だった人気STG雷電がオリジナル面を2面加えて、SCD版で登場する。もちろん音楽もCD音声を使った迫力のサウンド。ボムやキンキンという金属音もかっこよく演出されているぞ。それにCDだからできたこの価格でファンのみんなも納得できるってもの。これからもこういったCDのメリットをいかしたソフトがじゃんじゃん発売されるといいね。

オリジナル面が熱い！迫力のSCD版だ！

NEW STAGE 9

ノーマルステージをクリアするといよいよ、このSCD版のみのオリジナル面が登場する。つまりノーマルをクリアしなければ来られないってことだけど、この画面みたら、ぜひともクリアしなくっちゃね。



▲編隊を組んで現れるモビルスーツ?隊。動きや切り返しの速さは並じゃないぜ。叩かれる前に叩け！



▲レーザーよりノーマルショット。ミサイルもホーミングのほうがやりやすい。一気に片づけてしまわないと辛くなるばかりだ。

敵の動きがすごい！

とにかく、急接近しては弾を吐く敵機の速さは並じゃない。油断していると、そく撃墜されてしまう。ボムのつかいどころで勝負せよ。





▶ボスはのそのそと歩き回り、弾をはきちらす。しかも2体だ。お約束どおり1体を集中して攻撃。とどめはボムだからね。

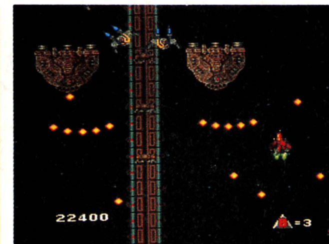
▲まき散らす敵弾の多さや障害物もグーンとパワーアップされている。でも、ここまで来たら最終面までいきたいよね。

NEW STAGE 10

いよいよ最終面。ここまで来るともう何も怖いもんなしになっていると思うけれど、さすがに最後の攻撃はすさまじい。後はひたすら攻撃するのみと逃げまくるのみ。攻略も何もいってられないのが実際の所だ。



▲ステージのしょっぱなから敵の攻撃は強烈だ。確実に自機を狙ってくる弾を必死にかわすことが最優先だ。



▲何よりもかっこいいのがボムの効果音。こいつはCDでなきゃできないもんね。もちBGMも決まっている！

バラマキ弾がすごい！

中盤で現れる渦巻き弾をきれいにばらまくザコ。その放射線状に広がる弾のきれいなこと。なんて見とれてると、やっぱ死ぬよね。





▶ラスボス前の最後の攻防。残念だけどラスボスの姿はおあずけ。自分の力で見てちょうだい。これがまたとんでもない奴だぞ！

▲これが噂の渦巻き散らし野郎。きれいに画面に弾をまき散らしてくれる。そいつが何機もでてくるんだから、やっぱりたまらないよなぁ。

©1991 SEIBU KAIHATSU INC. ©1991 HUDSON SOFT



マインスウィーパー
MINESWEEPER



これはパネルをめくりながら、隠されたバクダンを探し出すゲーム。パネルをめくって現われる数字は、タテ・ヨコ・ナナメいずれかに接しているバクダンの数。この数字を手がかりに、バクダン以外の全てのパネルをめくればクリアだ！

パック・イン・ビデオ／3月13日発売予定／6200円 

心臓(ハート)も汗ばむ推理と度胸のバクダンさがし!!

■難易度の選べるPLAY MODEで選び方を紹介するじょ。

1 パネルを開く

爆弾の数　タイム

爆弾と接しているパネル

ゲームスタート時、パネルは全て裏がえされている。まず、どれか一つ選んでパネルをめくると……。数字のないパネル（バクダンと接してないパネル）をめくれば、数字のあるパネル（バクダンと接しているパネル）の所まで一度にパネルが開かれる。

パネルの数字は、そのパネルと接しているバクダンの数。1なら、タテ・ヨコ・ナナメいずれかに1コのバクダンと接している、ということだ。

2 推理するのだ

このパネル上の数字をもとに、どのパネルにバクダンが隠されているかを推理。どこか1か所でも確実にバクダンのあるパネルがわかれば、あとはその周辺にあるパネルの数字を手がかりに、バクダンの隠されたパネルがわかるはずだ。

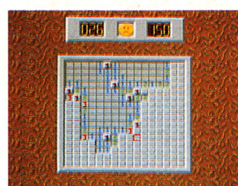
3 旗を立てるぞ

例えば、確実にバクダンのあるパネル（目安として旗を立てておこう）の周辺の1のパネルに注目。その1のパネルは1コのバクダンとしか接していないはず。だからその1のパネルと隣あった他のパネルにはバクダンがないってわけだ。

難易度が上がると、パネルが増え、爆弾の数も多くなる!!



▲このモードでは、難易度が選べるようになっているぞ。



▲これは16×16のパネルに、バクダン34コが隠されている。



◀レベルが上がると、パネルもバクダンもこ～んなに増える！



でも、もし推理がまちがってバクダンのパネルをめくってしまうと、バクダンが爆発して、ゲームオーバーとなってしまう。

THE VOYAGE



これは七つの海を順に巡りながら、掃海するモードだ！



▶やり方は同じ。海に隠された水雷を探し、それ以外のパネルを開いていこう。

COOK'S QUEST

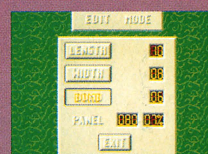


クックさんがタマゴを探して、洞くつの中を大冒険！

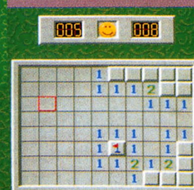


▶数字パネルをたどって出口まで進もう。バクダン・パネルをめくるとアウトだ！

EDIT MODE



パネルやバクダンの数を自由に設定してチャレンジ！



▶タテ、ヨコのパネルの数や、バクダンの数を自由に変えられるモードなのだ。

©ARC CO. 1992 ©PACK-IN-VIDEO 1992

トイレキッズ







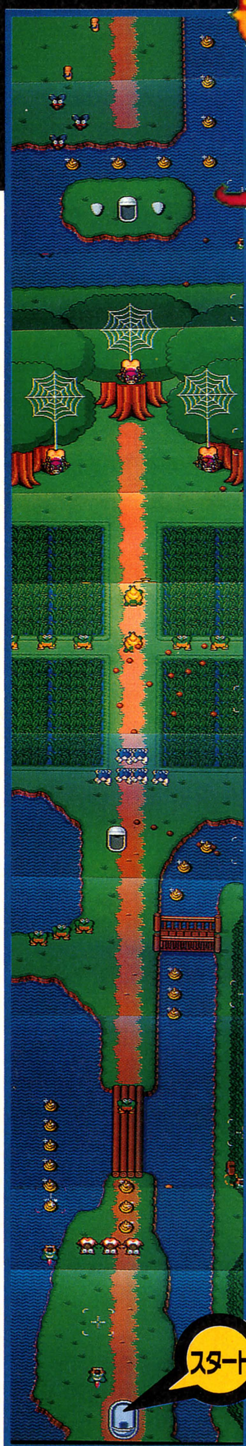




メディアリング／3月6日発売／6900円



トートーやってきた「トイレキッズ」。下のお世話をしてくれるトイレが舞台のギャグシューティングゲーム。左に紹介したのは、1面の中ボスあたりまでのマップだ。おマルに乗った大介くんが大活躍。今月は実名許諾済のアイテム群を紹介するぞ！



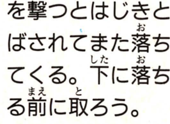
キミの家にもあるトイレのお供がアイテム!?

風船や、ある場所を撃つとアイテム出現

アイテムは1UPを含めると6種類。このアイテムは、ある場所を撃ったり、風船を割ったりすると出現。アイテムを撃つとはじきとばされてまた落ちてくる。下に落ちる前に取ろう。

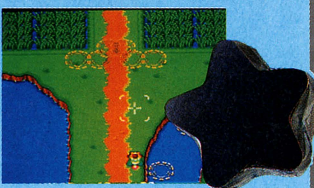


▲風船を撃って割ると中からアイテム出現。

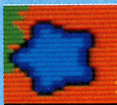


▲このオマルが1UPアイテムなんだ。

ブルーレットドボン爆弾

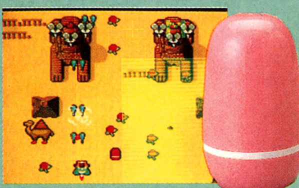


星の形をしたブルーレットドボンは、便器をスッキリきれいに洗い流してくれるアイテムだよね。同じように、このドボンは、強力洗浄画面一掃爆弾の効力がある。画面の敵を一瞬にして消してしまう。

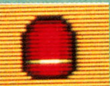


▲画面の敵を消すアイテム。

ピコレットオプション



香りがはじける芳香・消臭剤ピコレット。中から出てくる香りの花びらが敵をやっつけてくれるという、香りのホーミング弾だ。大介くんのオプションのようについて、一定時間だけ攻撃してくれる。



▲香りのホーミング弾だ。

サワデーバリア

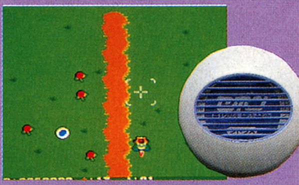


トイレの悪臭をラッピングするサワデーは、香りのバリア。大介くんが乗っているおマルの先端について、身を守ってくれる。ただし強力な弾だと一発当たっただけではずれてしまうので注意しておこう。



▲バリアの役目をするぞ。

セボン洗浄弾



トイレ空間をスッキリ保つセボン。うずまき状に出てくる香りの花びらが大きく広がり、空中の敵を倒してくれる。このアイテムを取った場所に固定されるので、取る位置も考えよう。一定時間だけ有効。



▲香りの花びらで敵を倒す。

サンポール強力ショット



酸が効くトイレの洗浄剤サンポールは、空中弾がパワーアップするアイテム。3段階まで破壊力がアップするので、続けて取ろう。やられるとノーマルにもどってしまうので気をつけよう。



▲空中弾がパワーアップ！

©1992MEDIA RINGS CORPORATION、小林製薬㈱、大日本除蟲菊㈱〈金鳥〉、ライオン㈱、アース製薬㈱

パチ夫くん 十番勝負



ココナッツジャパン／3月13日発売／7900円



CD版のように、本物の軍艦マーチでパチンコをってわけにはいかないけど、Huカードならではの気軽さがかえって遊びやすくなっている"十番勝負"。ふらりとパチンコ店に入る気分で、みんなもパチプロ(!?)をめざせ！　これなら18歳未満でもOKだよ。

機種をよ〜く研究して打ち止めをめざせ!!

機種によって釘の見方を変えよう!!

各店舗にはいろんな機種があるから迷ってしまうよね。同じ台でも釘の打ち方が違うし。どの機種でも同じ釘を見ればいいってもんじゃないんだ。機種の性格をつかんで、重要なポイントを見てから台を選ぼう。


▲この機種は左上がポイント。


◀中の回転する役に入れるために、釘の流れ、開きぐあいをチェックしよう。


▲羽根モノならこの左下の釘。

▼通称ハカマと呼ばれる釘。羽根を開かせるためのチャッカーに入るかが重要。

出玉率を考えて機種を選ぼう

大当たりになったとき玉1個につき何個の玉が出るのかを台の右上の数字で確認しよう。


▲チャッカーほかは7個、フィーバーして中に入ると1個につき13個出る。


▲チャッカーほかは同じく7個。羽根の中に入ると1個につき15個出る台。

前半おすすめの機種はこれだ!!

フィーバー機や一発台もスリルがあるけど、確実な出玉が期待できる羽根モノもいいね。打ち止めまでの玉数も忘れずに確認しよう。ここでは前半の店から5台を紹介。

メルヘンランド



中の黄色の部分に入ると大当たり。下の閉じたチャッカーが開き、ここに入ると左右のチューリップが一定時間開く。でも、また黄色に入ると終了。

パチンコおやじ



羽根が開いたとき、Vゾーンに入ると大当たり。おやじの持っている箱に玉がたまり、ザザッとこぼすというアクションがゆかい。16回まで継続。



▲どこかでハンドルを固定するものが手に入る??

ダービーCROSS



GOチャッカーに入ると、5つの数字が回転。タテかヨコに奇数の数字がそろうと、扉が開く。Vに入れば10回まで扉が続けて開く。フィーバー機だ。

ボクサー



チャッカーに入ると、羽根が開く。そのときまん中のVゾーンに入れば大当たり。ボクサーの腕がゆっくり開くので入りやすい？　16回まで継続。

UFO



チャッカーに入れ羽根が開いたときVゾーンに入れば大当たり。UFOの裏に玉が何個かたまると、UFOが上に上がって玉を落とす。16回継続。

●専用コントローラーも、3/13に5800円で同時発売！

注：チャッカー＝パチンコ台の羽根やフィーバー機のデジタルなどを動かすため、スイッチのような役割をする穴のこと。

©1992COCONUTS

源平討魔伝

巻ノ弐

ナムコ／4月7日発売／6800円



攻略大絵巻【前編】

あの名作『源平討魔伝』が帰ってきた!!　魔王頼朝の魂を、今度こそ完全に滅ぼすために。そこで今回も月Pが景清の戦いの旅を手助けするぞ。今月は前編。第三魔界までを攻略だっ!!

現世と地獄の狭間、裏なる日本での戦いが始まる!!

魔界に巣くいし悪鬼を滅さんと豪の者再び甦りたり!!

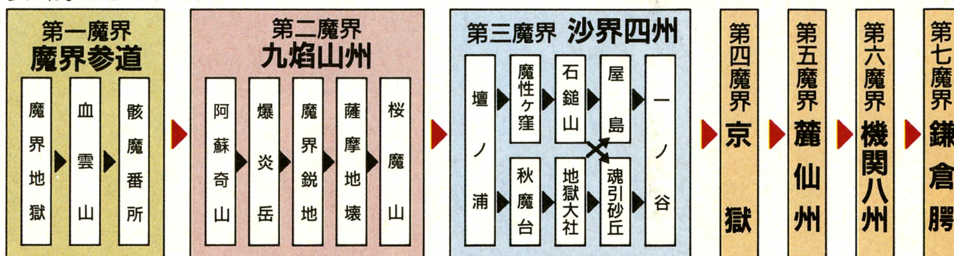


1 源平(巻ノ弐)進路マップ

巻の弐では、攻略する国々は地方ごとで1ブロックとなっている。九州地方なら九焔山州、中国四国地方なら沙界四州というふうにね。さらに1地方は、いくつかのエリアに分けられるんだ。



◀突破した地方（魔界）は、炎とともに消滅していく。



2 ゲームの基本システム

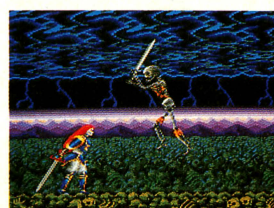
■7つの魔界を突破して魔王、頼朝を討て

戦いの舞台、裏なる日本は、7つの魔界に大別される。目ざす怨敵・頼朝がいるのは、最終地"鎌倉膀"だ。だが、頼朝に決戦を挑むためには、その前に立ちふさがる6つの魔界で数々の強敵や罠を突破しなければならない。ジャンプと剣技を駆使して戦え!!



◀前作でも登場した要石。近づくと落ちてくる。タイミングを計って飛び乗ろう。

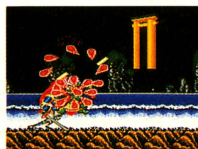
▶これは流砂。どんどん沈んでしまう。他にも危険な罠がいっぱいだ!!



▲ひとつの魔界のラストには、必ずボスキャラが登場する。これを倒せばステージクリア。次の魔界へと進めるのだ。

■鳥居を抜けて次国へ…

魔界がさらにいくつかのエリアに分かれているのはもう言った。このエリアとエリアをつなぐのがマップの最後にある鳥居だ。抜けると次の国へ進めるぞ。ただし、複数の鳥居がある国も…。



▲特定の敵を倒すことによって、隠しステージにつながる鳥居が出現することもある。



◀鳥居を抜けると次国。複数の鳥居がある時は、くぐる鳥居によってルートが変わるぞ。

■ろうそくが消えると…

画面右上に表示されているろうそくは、景清の命のキャパシティ値を表している。ダメージを受けるたびに減っていき、すべて燃え尽きると1ミスとなってしまう。キャパシティの初期値は5本分（アイテムによって最大値は10本分まで増える)。どんなにダメージを受けても次国に進むと4本までろうそくは回復する。



■継続プレイは無制限

ゲームスタート時、景清の残数は3。すべてミスるとゲームオーバーだ。でも、心配しないで大丈夫。継続プレイは無制限なんだ。コツを覚えるまでは、わりと難易度の高いゲームだから、こいつはありがたい。ただし、継続プレイするとろうそくの最大値が初期値（5本分）に戻されてしまうぞ。



©(株)ナムコ

3 景清の基本的な操作方法

移動

基本的にゲームは左から右へのスクロール。強制スクロールではないので落ちついてプレイしよう。移動は方向キーの左右で操作。左に入れると来た道を戻ることもできる。

上段構えの歩き



方向キーを斜め上に入れると、上段構えで移動する。すぐ反撃に移れる攻撃的な構えだ。

中段構えの歩き



攻撃(II)ボタンを押し続けながら進むと中段構えの歩きだ。防御を固めて移動できるぞ。

下段構えの歩き



方向キーを左右に入れるだけのノーマルな移動。攻撃のタイミングが少しだけ遅れる。

跳ね



ジャンプのこと。連打するよりも押し続ける方が高く遠くに飛べる。Iボタンだ。

しゃがみ



方向キーを下もしくは斜め下に入れればOK。敵の攻撃をさけるなど、防御に最適。

剣技

画面の感じは一見、前作のBIGモードっぽいけど、景清の動きのバリエーションは格段に進化している。特に剣技。下の5パターンの組み合わせであらゆる敵に対処できる。

上段斬り



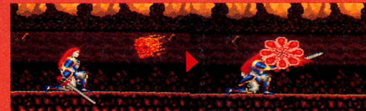
▲上段構えから、そのままIIボタンで剣を振り降ろす。頭上から足元の敵まで一気に倒せる。

中段斬り



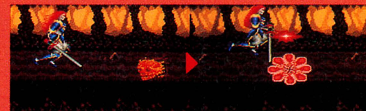
▲立った状態でIIボタンをポンと押す。上段斬りより少し反応が遅い感じ。

下段斬り



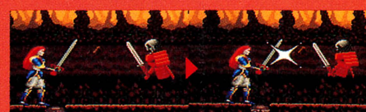
▲しゃがんだ状態からIIボタンで剣を突き上げる。防御に優れた剣技なのだ。

兜割り



▲ジャンプ後、方向キーを下に入れてIIボタン。防御姿勢のまま真下の敵を攻撃できる。使える。

防御



▲IIボタンを押し続けると防御姿勢。剣の範囲なら敵の攻撃を受けつけない。

必殺技

通常の剣技の他にも、特殊なアイテムを取ることで、必殺剣をふるうことができるぞ。どれもほとんど無敵に近い技だが、使用回数や時間に制限がある。有効に使ってくれ。

衝撃波





前方の敵を剣の波動で倒す技。6回まで使える。剣力は3倍に!!

火炎斬





炎をおびた剣をふり回す。剣力は6倍に!! でも、時間制限がある。

回転斬

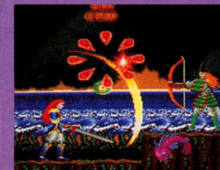




体を丸めて高速回転で敵を斬る。6回まで使える。剣力は4倍。

真空斬





前方の広い範囲を斬り裂く。6回まで使え、剣力は3倍だ。

旋風剣





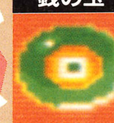
腕を伸ばして剣をふり回す。時間制限があり、剣力は3倍になる。

4 アイテム一覧表



必殺技のアイテムの他に、ゲーム中に登場するアイテムは8種類。最初からマップ上に用意されているものもあるが、ほとんどのものは特定の敵を倒すことによって出現する。また、特殊な敵を倒すことで現れる黄色の鳥居。ここをくぐるとボーナス面へ行ける。お釈迦様が各種のアイテムを落としてくれるぞ!!

銭の玉



◀緑色の玉。取ると持っている銭の数値が1増える。

命の玉



◀黄色の玉。景清の命が、ろうそく½本分だけ回復する。

毒きのこ



◀取ると毒に変わり、命がろうそく½本分減ってしまう。

ろうそく



◀命の最大値が、ろうそく1本分増え、命がフルまで回復だ。

八坂瓊曲玉



◀雷神やジェネレーターの雷攻撃を3回分まで無力化させる。

八咫鏡



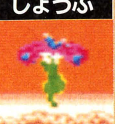
◀毒きのこのダメージを無力化する。効果は3回まで。

俵



◀銭十と引き換えに命のろうそくを1本分だけ回復させる。

しょうぶ



◀取ると愛に変わりボーナス得点として500点はいるぞ。



攻略ポイント大紹介

〈第一魔界〜第三魔界〉

今月は道中の約半分、第三魔界までの攻略だ。ここら辺りはサクッといきたいよね!!

第一魔界 魔界参道

景清の戦いは、“魔界地獄”と裏の日本“魔界日本”をつなぐ、ここ第一魔界から始まる。難易度は低いので、景清の操作をマスターしよう。

エリア1 魔界地獄

ザコを相手にテクのレベルアップだ!!

さあ、ゲームスタート!! と、張りきったのはいいが、あまりに楽勝で拍子抜けしちゃうかもしれない。トラップと呼べるほどの難しい地形もないし、敵もザコがパラパラでるだけ。ここで、景清を自在に動かせるようにしとけば、難ステージに入った時、きっと役立つ。ジャンプのタイミング、兜割り、防御は、特に慣れるまで練習だ!!



◀マップの後半、地面の顔から魔鋭槍が飛び出す。必殺技以外破壊不能。飛びこそう。



◀落武者は防御が得意。まずこいつの剣を跳ね上げ、すかさず斬り倒すといいぞ。

◆敵キャラDATA◆

名称	命	徳	玉
人魂	1	100	―
落武者	2	200	命
魔鋭槍	∞	500	―



▲兜割りは、防御と攻撃を同時にこなす超便利な技だ。完璧に使えるまで何度でも練習しようぜ!!

スタート ▶



▶ 左下へ

右上から ▶



クリア

エリア2 血雲山

基本テクをチェックしながら進もう!!

まだまだ腕試し的な意味あいの強いエリアだが、それでもいくつかチェックしておきたいポイントがある。ひとつは地表の段差。細かいようだが、景清と敵との微妙な位置関係の変化で、剣が届かなかった遅れたりするからね。これにも慣れとこう。次に岩場、要石でのジャンプ。上下に動いているので、次の岩まで楽に飛べるタイミングを計ること。最後に、一度にたくさんの敵が出た時。慌てず、一匹ずつ確実に倒すことが大事だぞ。



◀人魂が5匹、突然現れる。背後から襲ってくるので、近づいてきたものから順に倒せ。



▲上下に動く岩場。乗っている岩が、一番上まで上がった時、飛び降りるように次の岩に移れば安全確実。

◆敵キャラDATA◆

名称	命	徳	玉
人魂	1	100	―
骨犬	1	100	銭
魔鋭槍	∞	500	―



▶要石。乗るタイミングをはずし、ぶつかっちゃうと大ダメージ。気をつけて。

スタート ▶



▶ 左下へ

右上から ▶



クリア

骸魔番所へ



第二魔界 九焔山州

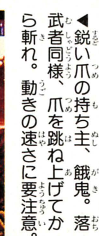
魔界日本に上陸。ここから本当の戦いが始まるのだ!! とは言え、ゲーム後半のエリアと較べれば、まだまだ小手調べといった感が強い。ボーナス面への鳥居以外は、ルートも一本道だしね。軽〜くクリアといきたいね。

溶岩の海が行く手を阻む! 要石を使って飛び越えろ!!

エリア1 阿蘇奇山

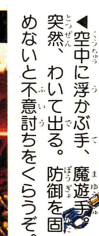
このエリアのポイントは、マップの約半分近くを占める溶岩地帯の越え方。落ちるともちろんダメージを受けてしまう。上空に浮かぶ岩場や要石を利用して突破しなければならない。第一魔界で、すでに練習済みだが、今度はジャンプ中に敵は出るし、横に移動するタイプの要石も出るので、楽々というわけにはいかないかも。特に要石地帯で落ちると、脱出にやや手間取る。連続ダメージの可能性もあるので、くれぐれも慎重に。また、ジャンプ中の敵に対処するには、中段構えによる防御が一番。不意討ちを受けても、ある程度は防げるはずだぞ。





◀鋭い爪の持ち主、餓鬼。落武者同様、爪を跳ね上げてから斬れ。動きの速さに要注意。





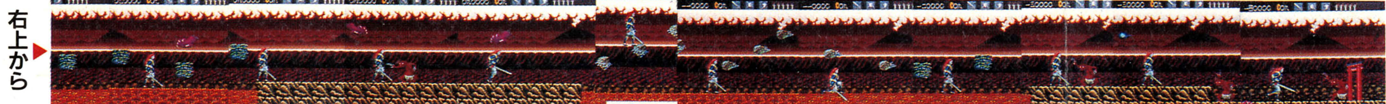
◀空中に浮かぶ手、魔遊手。突然、わいて出る。防御を固めないと不意討ちをくらうぞ。

▶魔遊手は、ジャンプ中によく出現する。でも、防御中の剣に触れると自滅してくれる。

▶左に移動する中要石へのジャンプが大切。飛距離を計算して、リズミカルに飛ぶこと。



◆敵キャラDATA◆			
名 称	命	徳	玉
餓 鬼	1	200	銭
魔遊手	1	100	銭
中要石	∞	500	ー



敵に手間取ると命取り!! 背後から迫る溶岩流の恐怖

エリア2 爆炎岳

一見、平坦なマップ。へへっ、と油断しがちだが、背後からズンズン危険が迫っている。画面外、左方向から大溶岩流が景清の後ろを追ってくるぞ。敵に手間取り、立ち止まるとアッという間にのみこまれてしまう。敵から受けるダメージは多少覚悟してでも、強引に進まなきゃならないのだ。ところが、こんな時に限ってイヤな敵が出る。骸骨蜘蛛だ。こいつの吐く糸に捕まったら大変。足を取られて動けなくなってしまうのだ。安全に倒すには兜割りが一番。ジャンプで糸をかわし、そのまま落下。一気に突き倒してしまえ!!

◀どおおおおっ!! 少しでも止まると、真後ろから溶岩がっ!? 前進、前進、ひたすら前進だ!!

◀烏天狗。空中から急降下して斬りかかってくる。こいつも剣を跳ね上げ、防御を崩してから倒すのだ。

▶カサカサと素早い骸骨蜘蛛は、とてもイヤな奴。十分に近づいてからジャンプ。兜割りで始末しろ。

▶糸にからまれたら、すぐに剣を振って脱出だ。また、骸骨蜘蛛に手こずると、他の敵まで出てますます危険。

◆敵キャラDATA◆			
名 称	命	徳	玉
骸骨蜘蛛	1(糸、1)	200	ー
魔遊手	1	100	銭
烏天狗	1	300	銭



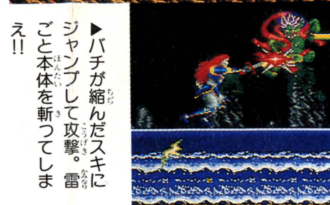
あの雷神と一騎討ち! 倒すと…黄金の鳥居が出現だ!!

エリア3 魔界鋭地

第二魔界で最大の難所となりそうなのがここ"魔界鋭地"。別に大げさなトラップがあるわけじゃない。強敵、雷神が登場するのだ。この雷神を前作の横モード程度の敵と思ったら大間違い。雷の他にも、景清めがけてバチを伸ばしてくるのだ。でもまあ、手強いだけあって、勝つとごほうびがある。ボーナス面へつながる黄色の鳥居が現れるのだ。無理に倒さなくても通常の鳥居から脱出もできるが、ここはぜひガンバってほしいところ。攻略パターンは右の写真の通り。何度か挑戦すれば、ノーダメージでも勝てるようになるぞ。



◀景清の位置を狙ってバチが伸びてくる。でも、しゃがめばギリギリでかわせるのだ。



▶バチが縮んだスキにジャンプして攻撃。雷ごと本体を斬ってしまえ!!



◀岩場を利用すればジャンプなしで届くが、バチがよけられない。岩場に入る前に決着を。



▶マップの最後にろうそくがある。これを取ってから黄色の鳥居まで戻ろう。

※キャラデータの命は敵のバイタリティ値、徳は得点、玉は倒した時に出すアイテムを示しています。

◆敵キャラDATA◆			
名 称	命	徳	玉
雷 神	10	700	銭
雷神の雷	1	ー	ー



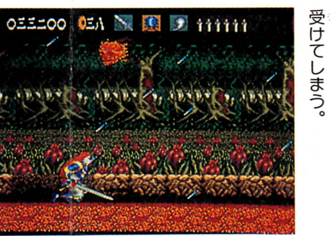
スタート ▶ 左下へ

右上から ▶ クリア

崩れる足場の下は溶岩の海!! 敵の数も多い難エリアだ

エリア4 薩摩地壊

最大の特徴は、端から崩れていく足場。その下は、例によって溶岩の海だ。落ちるとどんどんバイタリティを奪われてしまう。しかも、敵は種類も数も豊富。集団で登場する人魂などに気を取られ、下手に全滅させようなどと立ち止まると、たちまち足場が崩れ…という仕掛けなわけだ。とにかく、一番の注意は足元。全ての足場が崩れるわけではないので、広く固い足場を見つけたら、そこでザコキャラを攻撃。再び足元に注意しながら進むというパターンで!!





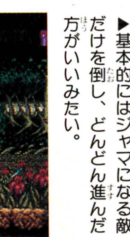
◀不注意に立ち止まると、足場が…ない!? 溶岩の洗礼を受けてしまう。



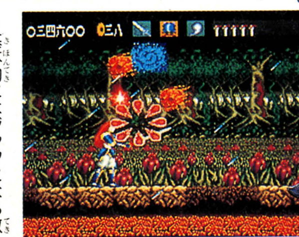
◀敵と戦う時は固い足場で。上空のジェネレーターは命の値が高いので無視してもいい。



▶ここでは必殺技のアイテムも手に入るはず。手強いエリアなので嬉しいのだ。



▶基本的にはジャマになる敵だけを倒し、どんどん進んだ方がいいみたい。





◆敵キャラDATA◆			
名 称	命	徳	玉
人 魂	1	100	ー
魔遊手	1	100	銭
餓 鬼	1	200	銭
骨 犬	1	100	銭
ジェネレーター	6	200	命

スタート ▶ 左下へ

右上から ▶ クリア

桜魔山へ ▶ 第三魔界へ

第三魔界 沙界四州

この第三魔界から分岐点がある。選ぶ鳥居によってルートが変わるのだ。その分岐点はエリア1にある。マップラストにある2つの鳥居。手前に入ればAルート、奥を選べばBルートだ。きみの進むルートはどっちだ!?

危険を愛するなら前、安全を求めるなら奥の鳥居へ!?

エリア1 壇ノ浦

ここでの最大の目的は、第三魔界における進行ルートを決定することだ。ここには通常の鳥居が2つある。手前の鳥居はエリア2—Aへ続き、奥は2—Bへ至る。一度選んでしまえば、もう変更はできないので、先のエリアの記事をチェックした上、慎重にルートを決めてくれ。あえてヒントを言うなら、手前のルートの方が上級者向きというところか…。

さて、先のことはさておき、このエリアの難所は後半、那須与一が出現するところ。飛び道具の矢が厄介なのはもちろん、斬ろうとしても逃げられることが多いのだ。む〜ん!!



◀突然、飛び跳ねる死魚。驚かされるが、中段構えで防御を固めとけば、不意討ちのダメージはないはず。

◀弓をたたき落としてやつと接近。斬ろうとすると飛び逃げる。たまに前にも飛ぶ。その時が倒すチャンス。

▶通せんぼするように立ちはだかる河童。目玉が飛び出るので、それを斬ってから接近。本体にとどめだ!!

▶奥の鳥居に入りたければ手前はジャンプで飛び越せ。でも、ミスで手前に落ちることが結構多いんだよね。

◆敵キャラDATA◆

名称	命	徳	玉
死魚	1	100	銭
河童	2	300	銭
河童の目、泡	目1、泡1	目100、泡-	—
那須与一	1（矢1）	300（矢100）	命

スタート▶ 左下へ

右上から▶ クリア

ボスより恐い! 最強キャラ(?)カエルの大群だぞ〜!!

エリア2-A 魔性ヶ窪

なぜ、奥の鳥居からのBルートより、こちらの方が難しいのか? それは、このエリアでいきなり思い知るだろう。カエルだ。おそらくザコキャラ中一番面倒な相手（ちなみにゲーマーは、ボスより強いと断言した）カエルが登場するからだ。それも次から次へと。このカエル、毒の沼地に住んでいる。当然、こちらは落ちないよう慎重に岩場を渡るわけだが、そこに向かってピョンピョンと飛びついてくるのだ。斬ると毒きのこに変わるは、くっつかれると連続してダメージを受けるは、まさに悪夢のよう。一匹ずつ確実に倒していくのが唯一の対処法だ。



◀最初の火の球が曲玉を出す。これは絶対逃がしちゃダメ!! 毒に対抗するには曲玉だっ!!

▼カエルをよけようとするあまり、岩場から滑り落ちた。ダ〜〜ッ!! 腹の立つ!!

◀カエルからのダメージは一撃では済まない。くっつかれてる間は、もうず〜〜っと!!

▶倒しても毒きのこに変わる。これをよけてジャンプするだけでも大変。

◆敵キャラDATA◆

名称	命	徳	玉
カエル	1	200	毒
烏天狗	1	300	銭
魔遊手	1	100	銭

スタート▶ 左下へ

右上から▶ クリア

闇の洞窟内を徘徊する巨大尺取虫! あ〜不気味っ!!

エリア2-B 秋魔台

真っ暗な洞窟内が舞台となるこのエリア。画面中央には人面岩がボ〜っと浮いてるし、気味が悪いことこの上ない。メインの敵キャラが巨大な尺取虫っていうのもゾッとしない? ただ、ムードの割には難易度は低め。問題の尺取虫の安全な倒し方ってやつ、それを覚えちゃえばまず楽勝と言えるだろう。天井にぶらさがってるやつはたれ下がるのを待って斬る。地上のやつは斬って後退、を繰り返せばノーダメージで勝てるはずだ。あと、コウモリは動きが速く、ギリギリまで引きつけて剣を振らないと逃げられてしまう。これも覚えておいてくれ。



◀天井の尺取虫は、時おりブランとたれさがる。ここが攻撃のチャンス!!

◀引きつけが甘いと、いつまでも倒せないコウモリ。でも、引きつけすぎても危険だぜ!!

▶地上の尺取虫。関節の頂点を斬り、すかさず後退。この繰り返しが一番安全。

▶コウモリが剣の間合いに入ったら、すかさず斬り落とせ。上段斬りがいいみたい。

◆敵キャラDATA◆

名称	命	徳	玉
尺取虫	3	500	—
コウモリ	1	100	銭
餓鬼	1	200	銭

スタート▶ 左下へ

右上から▶ クリア

エリア3-B 地獄大社

ここでも敵は風神だけ!! 逃げずに戦うんだぜっ!!

マップ（というより背景かな）は違うものの、構成はエリア3—Aとほぼ同じ。つまり敵は風神だけ。こいつと戦うためだけのエリアだ。攻撃パターンの説明や攻略法もまったく同じ。対処の仕方は3—Aの記事を見ておくれ。あ、念のため。倒さずに逃げたらゲームがつまんないからね。

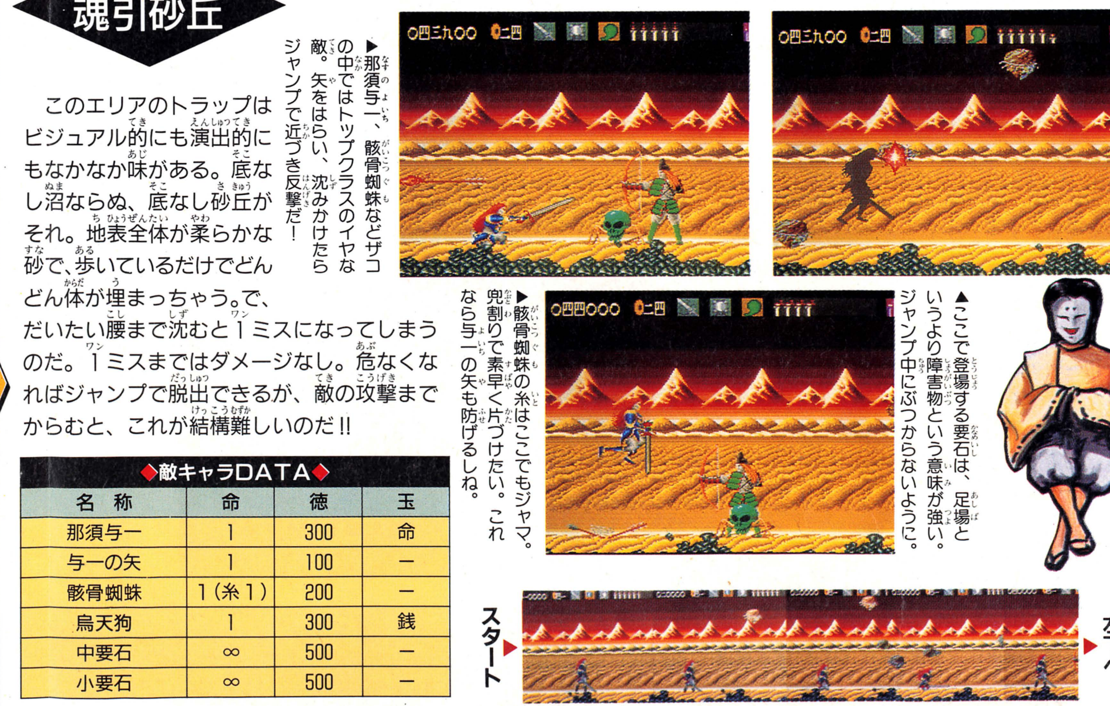


▲風神を倒し、黄色の鳥居に入ったら、ボーナス面から屋島行き。入らなければ魂引砂丘へ進むぞ。

Bルート最大の難所!! 底なしの砂丘だ

エリア4-B 魂引砂丘

このエリアのトラップはビジュアル的にも演出的にもなかなか味がある。底なし沼ならぬ、底なし砂丘がそれ。地表全体が柔らかな砂で、歩いているだけでどんどん体が埋まっちゃう。で、だいたい腰まで沈むと1ミスになってしまうのだ。1ミスまではダメージなし。危なくなればジャンプで脱出できるが、敵の攻撃までからむと、これが結構難しいのだ!!



▶那須与一、骸骨蜘蛛などザコの中ではトップクラスのイヤな敵。矢をはらい、沈みかけたらジャンプで近づき反撃だ!

▶骸骨蜘蛛の糸はここでもジャマ。兜割りで素早く片づけたい。これなら与一の矢も防げるしね。

▲ここで登場する要石は、足場というより障害物という意味が強い。ジャンプ中にぶつからないように。

◆敵キャラDATA◆

名称	命	徳	玉
那須与一	1	300	命
与一の矢	1	100	—
骸骨蜘蛛	1（糸1）	200	—
烏天狗	1	300	銭
中要石	∞	500	—
小要石	∞	500	—

スタート▶ 左下へ

右上から▶ クリア

第三魔界の中ボスは風神!!雷神より1ランク手強いぞ

エリア3-A 石鎚山

ここは第三魔界における魔界鋭地にあたるエリア。雷神の仇とばかりに登場する風神と一騎討ちすることが目的だ。この風神、あとから現れるだけあって、その強さは雷神を一歩上まわる。攻撃パターンは2つあるが、面倒なのは"風"攻撃だ。強く吹き出された"風"の文字は、触れてもダメージこそないものの、後ろに押されて体の自由が効かなくなってしまう。そのスキにもうひとつの攻撃パターン、風狸を生んで襲わせるってわけ。風を斬ると毒きのこに変わるのも、さらに難度を上げている。危なくなったら、マップ途中にあるろうそくを逃さず取れ。

◆敵キャラDATA◆

名称	命	徳	玉
風神	10	700	銭
風	1	―	毒
風狸	1	100	―



◀風（あるいは毒きのこ）で自由に動けないところへ風狸が。かなり速いが、落ちついて斬り倒そう。



◀風攻撃。当たってもダメージはないが、後ろに押し戻され自由に動けなくなってしまう。よけるか、斬るか?

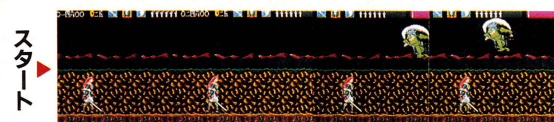


▶反撃は、雷神の時と同じくジャンプ斬りだ。倒すとボーナス面から魂引砂丘へと進む。入らなければ屋島行きだ。



▶斬ると、風は毒きのこに変わってしまう。きのこに触れると今度はダメージ。できればジャンプでかわしたい。

スタート ▶



▶ 左下へ

▶ 右上から

クリア



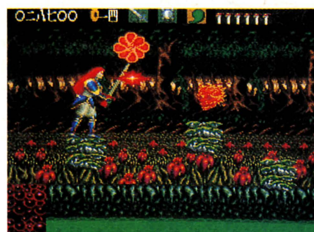
長〜い毒の沼地の上で、カエルの群れの悪夢が再び!!

エリア4-A 屋島

2-Aエリアでさんざん苦しめられたカエルの群れが、またも登場！　しかも、今度は毒の沼地がとっても長い。その分だけ、カエルの攻撃にさらされる時間が長いわけだ。こうなると、よっぽどの上級者でもノーダメージでの突破は不可能に近い。少しでもダメージを減らすことを考えながらプレイするしかない。まず、先を急がないこと。岩場をひとつずつ、敵を一匹ずつつぶしていくように進むことが大事だ。もちろん移動中は防御を固めておくこと。特にジャンプの時、敵に接触して沼に落ちないよう注意が必要だ。また、前のエリアでボーナス面に入り、キャパシティを上げておくのも大事!!

◆敵キャラDATA◆

名称	命	徳	玉
カエル	1	200	毒
人魂	1	100	―



◀何度も言うけど、岩場の移動中は防御を固めること。これだと剣を振った後のスキもないしね。



◀エリア2-Aと同じく、ここでも曲玉が命綱。ボーナス面でもできるだけストックしておきたい。



▶カエルにかまわず、どんどん進んじゃう手もあるが、どこかでつまづくと、一度に大群に襲われる。



▶出たっ!! カエルだぁ!! 一匹一匹慎重に倒していこう。曲玉があっても、油断するとアッという間に効力がきれる。

スタート ▶



▶ 左下へ

▶ 右上から

クリア



一ノ谷へ ▶ 第四魔界へ

第一～三魔界 ボスキャラ撃破法

各魔界のラストエリアは、ボスキャラとの対決。見事倒すと、次の魔界への道が開けるぞ。じゃ、第三魔界までのボス攻略だ。

第一魔界 骸骨剣士



第一魔界ラスト、骸魔番所で待つボスキャラ。骨だけの剣士だが、なかなかの達人。攻撃パターンは、すり寄ってきての上段斬りと、ジャンプしての上段斬りの2つ。だが、全身に当たり判定があるので、あまり細かい狙いが必要ない分、楽な相手。普通に戦ってもまず勝てるが、下の手順ならノーダメージでいける。試してくれ。

◆骸骨剣士DATA◆

バイタリティ	8
得点	1000

◀弱点らしい弱点がないと言うべきか、全身弱点と言うべきか。ま、最初のボスとしては手ごろ。

攻略手順



▲すり寄ってきた時は、相手にせず逃げる。



▲ジャンプしてきたら、しゃがんで下段斬りだ。



▲先にこちらの剣が届く。そのままⅡボタンを押し続ける。



▲すると防御体勢に入り、敵の一刀を防ぐことができるぞ。

第二魔界 魔神



第二魔界ラスト。桜魔山に登場するボスキャラだ。巨体にものをいわせたパワーファイターで、頭からの火の玉と体当たりが武器だ。最初は頭だけで登場し、こちらが距離をつめていくと体のパーツが現れ合体する。弱点は頭。他の部分はダメージを受けつけないが、腹部の突起を斬りつけると、一瞬動きが止まるぞ。

◆魔神DATA◆

バイタリティ	10
得点	1500

◀炎を吐きながら、手足をブンブン振り回して前進してくる。迫力はあるが、動き自体は遅い。

攻略手順



▲まずは頭だけ。火の玉は斬れる。身を守りながら接近だ。



▲すると空からパーツが。合体してからが本当の戦い。



▲攻略法は単純。弱点の頭を火の玉ごと斬っちゃうだけ。



▲ある程度追いこまれたら、後退。この繰り返しで楽勝!!

第三魔界 義経



今月のトリを飾る第三魔界のボスキャラ。一ノ谷に登場する義経だ。攻撃法は剣による突き、手裏剣、そしてピンチになった時に使う"往復回転斬"だ。前作とあまり変わりばえしてないようだが、動きの鋭さは格段に上がってる。まともにやると、えらく強いのだ。そこで、こちらの必勝パターンにハメてやる賢い戦い方が要求されるのだ。

◆義経DATA◆

バイタリティ	12(手裏剣1)
得点	2000(手裏剣200)

◀ピ～ヒョロロロ～!! 牛若丸スタイルで颯爽と登場。でも、すぐに例の狂剣士に変身してしまう。

攻略手順



▲義経が剣を引いているうちに一撃おみまい。



▲すぐに突きがくる。二撃目を欲張らず、すかさず後退だ。



▲続いて手裏剣。ジャンプでかわして接近。また一撃!



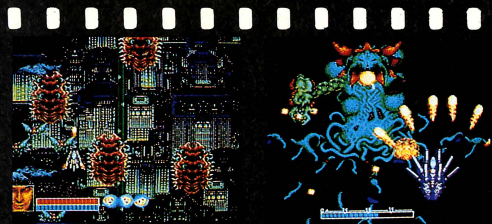
▲回転斬は往はしゃがみ、復はジャンプでよければ安全だ。

次号、攻略大絵巻(後編)に続く!!



超兵器「ストームブリンガー」。その戦闘機は生きている。

グロテスクな敵生物との壮絶なバトル、
究極のイマジネーションが創りだす多彩な攻撃。
未来型シューティング。



SUPER CD-ROM²
シューティングゲーム

3月13日(金)発売

[サイキックストーム]

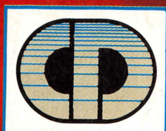
PSYCHIC STORM



NAVIGATION
未来へ君と――レーザーソフト。

レーザーソフト

〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル TEL.03-5394-5575 発売元 株式会社日本テレネット



LASER SOFT

突如生じた時空間の歪み〈時震〉は、ひとつの架空世界を生みだした。
未開拓と機械文明が入り交じり、争いの絶えない混乱の世界……。
人はそこを「BABEL（バベル）」と呼んだ……。

BABEL

新感覚RPG「BABEL（バベル）」
スーパーCDで3月27日(金)堂々発売!!

従来のRPGの常識を超える斬新なゲームデザイン。

聖剣ではなく拳銃を、魔法ではなく機関銃を、龍ではなく戦車と飛行機を、怪物ではなく強大な軍隊を、そして正義で

NAVIGATION
未来へ君と——レーザーソフト。

アコとマコの 今夜は2人でサイキック!!



（岡山県P・N・馬花月竜児君）

マコ：こんにちは。マコです。元気だった／
アコ：アコです。早速ですが、おハガキの紹介をしたいと思います。
マコ：今回は、岡山県のP.N.馬花月竜児さんです。
アコ：どうもありがとうネ。企画のSさんも涙を流して喜んでいたよん／（後ろで「うそだ〜ッ」騒いでいる某Sさん）
マコ：そうそう、皆さんにお知らせすることがあります。「BABEL」の発売が3月になりました。待っている皆さん、本当にゴメンね。
アコ：開発者一同、寝ずに目を充血させ、それをさらにこすりながら、一心不乱に頑張っているところです。もうすぐだから、待っててね／
マコ：さてと、今回の本題であります「サイキックストーム」についてですが…。アコはもう挑戦したよね。どうだった？



アコ：すっごく楽しかったよ。でも、2人プレイでなきゃ先に進まないの。
マコ：また、人の後ろくっ付いていたんでしょ／
アコ：エヘッ、その通り、で、マコは？
マコ：そうねェ…やっぱ、2人プレイがいいよね。でも、アコとプレイすると、勝手にボンバーは使っちゃうし、すぐ合体変形するんだもん／
アコ：おもしろいんだもん。BGMもビジュアルも最高だし……みんなも楽しみに待っててネ／

LASER NEWS

BABELテレフォンサービス
「キャラクター編」実施中
03-5394-5585

ゼル…矢尾一樹　アリサ…篠原由美
セフィア…久川綾

LASER NEWS

はなく真実を求めて……

レーザーソフト

発売元 株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビルTEL.03-5394-5575

今、伝説は現実になる! 感動の2



©NIPPON ANIMATION CO., LTD. 1978 ©TELENET JAPAN 1992

新ブランド・キャンペーン対象製品



新ブランド記念キャンペーン実施中!!
オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう/

ポイントをためて、オリジナル・テレフォンカードをもらっちゃおう/
これから平成4年3月まで、「RIOT」ブランドで発売する製品には、1製品につき1点のポイントがついています。集めたポイント数によって、オリジナル・テレフォンカードをプレゼント。キャンペーン対象製品については、弊社広告に「新ブランド・キャンペーン対象製品」の表示がありますので、注意して見てくださいね。詳しい応募方法は、製品についているマニュアルに掲載します。がんばって集めてたくさんもらっちゃおう!!

2点	オリジナル・テレフォンカード	1枚
4点	オリジナル・テレフォンカード	2枚
5点	オリジナル・テレフォンカード	3枚

ライオットオリジナルグッズプレゼント



製品についている応募券を官製葉書に貼って、
希望賞品を選んで送るだけ。
送り先や応募方法など、詳細は応募券を見てね/
対象製品
PCエンジンスーパーCD-ROM²
「夢幻戦士ヴァリス」「未来少年コナン」
MEGA-CD
「魔法の少女シルキーリップ」「デスブリンガー」
「コズミック・ファンタジーストーリーズ」



①「夢幻戦士ヴァリス」 Tシャツ 100名様
②「魔法の少女シルキーリップ」 CDケース 2個組 50名様
③「未来少年コナン」 カードラジオ 50名様
④「コズミック・ファンタジーストーリーズ」 掛時計50名様

大タイトル いよいよリリース！

ビジュアルシーン、ゲームステージ、
すべてがPCエンジン版オリジナル仕様。

優子役の島本須美さんによる挿入歌
「Miss Blueに微笑みを」
はヴァリスファン必聴。

アクション性パワーアップ！
5種類3レベルの武器と迫力の魔法が5種類。

ビジュアルシーンのシークタイムを
大幅に減少。
迫真のストーリーを思いっきり楽しめる！

夢幻戦士 ヴァリス

The Legend Of A Fantasm Soldier



スーパーCD・ROM² 専用

3月19日発売予定

予価6,980円（税別）

©TELENET JAPAN 1992

ユーザーホットライン放送中！

RIOTの新作情報がいつでも聞けちゃいます。
注目のビジュアルシーンなんかもドンドン流す
予定ですので、みんなチェックしてくださいね。

03-5394-5510

SUPER CD·ROM² SYSTEM

RIOT

株式会社日本テレネット　第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL.(03)5394-6601

REAL-TIME SIMULATION GAME

Rising Sun ライジング・サン

ROM ROM

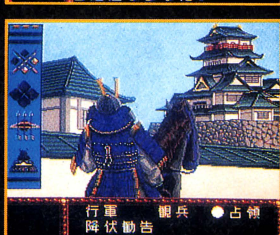
平安時代末期、武士の勢力の台頭を背景にした
源氏と平家の一大叙事史。
清盛が義経が頼朝がそれぞれの野望を胸に展開する
リアル・タイム・シミュレーション・ゲーム。
変化のあるアクション画面と感動のアニメーションは必見。

オープニングやエンディングなど50分に近い感動のビジュアル・シーンや、
ゲームのキーポイントで登場する4つの変化に富んだアクション・ゲーム。
刻々と変化する時間のなかで繰り広げられる新機軸のこのゲームは、
今までにないシミュレーション・ゲームの面白さを満喫させます。

© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. © 1992 NEC TECHNOLOGIES, INC.

3月13日
発売予定
¥7,800
（税別）







野望が渦巻く！

貴族のせか、武士の時代か！ 源氏と平家の時代を賭けた攻防が始まる…。

劇的！

LOOM

LOOM〈ルーム〉



ルーカス・フィルムの手による感動の
ファンタジー・アドベンチャー・ゲーム。
映画を知りつくしたルーカスならではの演出と
斬新なゲーム・システム、そして独特の魔法と冒険。
まるで映画を見るようなこれがインタラクティブ・シネマ。

TM & © 1992 LucasArts Entertainment Company. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

今春発売予定 価格未定

邪悪！



ソーサリアン
SORCERIAN

目覚めよ、ソーサリアン達！ 幾多の邪悪に立ち向かえ！
10のシナリオが楽しめる前人未到のアクションRPG。
プレイヤーに許された大幅な選択や
人生を感じさせる登場人物など今までの常識を破った大作。

SUPER CD·ROM² SYSTEM

Falcom
日本ファルコム㈱のライセンス許諾商品です。

© 1987 1992 日本ファルコム © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

今春発売予定 ¥7,200

Victor
HIS MASTER'S VOICE

PC Engine

SHADOW OF THE BEAST
シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟

邪悪なビーストによって、魔性の姿に変えられた男が、
人間の姿に戻るために立ち上がった。
広大で変化に富んだ舞台に繰り広げられる
超壮絶なアクション・ゲームの登場だ!

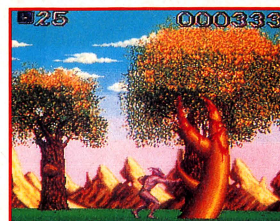
100を超えるモンスター、超絶スクロール技術による画面構成、
息を飲む動きと色使い、6つのステージに秘められた難解な罠とパズル、
そしてなによりも高度なテクニックを必要とする難易度100%のアクション。
すべてのアクション・ゲーム・フリークに自信をもってお勧めします。

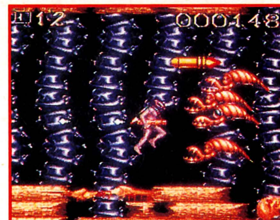
SHADOW OF THE BEAST™ Published under Licence from PSYGNOSIS LIMITED.
© 1989, 1990, 1992 PSYGNOSIS LIMITED. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
PSYGNOSIS and SHADOW OF THE BEAST™ are trademark of PSYGNOSIS LIMITED.
and are used with permission. All rights reserved.

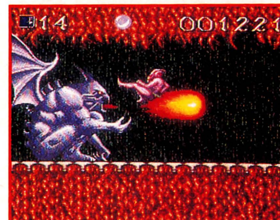




なにもかもが超絶!
獣でもない。人間でもない。悲しきラプソディーがきこえる….







3月27日
発売予定
¥7,200(税別)
メガ・ドライブ
でも近日発売



Dungeon Master

緊急報告!!
リアルタイムRPGで世界を興奮させた
あの「ダンジョン・マスター」が全く新しい
オリジナル・シナリオでPCエンジン・
スーパーCD-ROM2にて発売決定!

ダンジョン・マスター
セロンズ・クエスト

© 1992 SOFTWARE HEAVEN INC. FTL GAMES. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

KONAMI

出たな!! TwinBee
ツインビー

®

©1991, 1992 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

「わたしは惑星メルの女王メローラです。わたしたちはいま、惑星イーバの手により滅ぼされようとしています。どうか、私たちの星を救ってください……」

好評発売中
PCエンジン Huカード
定価6,800円(税別)









※画面写真は開発中のものです。

PC Engine　HE system　HuCARD

コナミ株式会社　東京本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

やっぱり、出た。



大阪支店　〒530 大阪市北区梅田1-11-4　札幌営業所　〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9　福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO

敵は、中国4007年の秘術を操るキレもの揃い。
ダシの効いた攻撃で、アーメン、ラーメン、やっつけろ。

勇者『リッキーチェン』よ、愛しのテス・ミンを奪還するため立上がれ。



3月13日発売予定　予定価格6800円

HE system　©TAITO CORP. 1992

CD-ROM²
第2弾

ヒーロー『ドラ』よ、失った平和を取り戻すために悪者達と闘うのだ。



ぎゅわんぶらあ
自己中心派
麻雀パズルコレクション

好評発売中　価格6800円

ROM ROM　©TAITO CORP.1992 ©KODANSHA/KATAYAMA ©1989 GAME ARTS

株式会社タイトー　本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340 ※消費税は含まれておりません。



その手（て）は食（く）わん。

Enjoy Hudson

FAR EAST OF EDEN

天外魔境 II

卍MARU

STAFF

原作……………………P. H. チャダ
企画・監修………広井王子
監督・脚本………桝田省治
演出……………………岩崎啓眞
絵師……………………辻野寅次郎
音楽……………………久石譲

©1992 HUDSON SOFT ©RED

3月26日(木)ついに発売!

希望小売価格
7,800円(税別)

我が道に敵なし!!!

戦国卍丸
年令：十五才 血液型：A型 身長：一六二cm
主人公!! 手に負えないガキ大将だがジパングを救うため立ち上がる!!

絹
年令：十四才 血液型：AB型 身長：一五三・五cm
卍丸たちの命運を握る謎の美少女!!
果たして悲しげな瞳に映るものは!?

巨犬シロ
絹と共に生まれ育った。
鋭い牙で巨悪をかみ殺す強い味方だ!!

カブキ団十郎
年令：十九才 血液型：B型 身長：一七六cm
派手好き!! 女好き!! 軽い性格!!
ただ一筋に目立つためだけに戦う!!

極楽太郎
年令：一〇二四才（うち九九二年は牢の中）
血液型：O型 身長：二〇八cm
怪力は山をも砕き、口からは炎を吐き出す!!
大飯食らいの豪傑野郎!!

SUPER CD・ROM² SYSTEM

発売記念 大プレゼント!!

カラクリ兵ガレージ・キットを200名様に!!


写真は、着色例です。

応募方法は次のとおり。ハガキに君の"名前・住所・電話番号・学年と年令・よく読んでいる雑誌名・ひと言"を書いて、次の宛て先までどしどし送ってくれ！抽選で200名に、このカラクリ兵・豪華ガレージキットが当たるぞ！

- 宛て先／〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル (株)ハドソン「天外魔境II」発売記念プレゼント係
- 締切り／平成4年3月31日消印有効
- 当選者の発表は発送にかえさせていただきます。


HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡



小学館
パソコン美少女探偵団
シリーズVol.8
やめて
歌って、踊って、汗かいて、
カラダじゅうで楽しむのが、ワタシ流。
ゲームばかりが人生じゃない。
ときにはRPGをやめて、
現実に体験してみるのも悪くない。
せっかく若いんだから、サァ。
「それでもゲームが大好き」というキミたちへ。
今月のポプコムは涙ものの情報が満載!!
2大付録
その① ファルコム新聞「英雄タイムス」
待望の新作「ドラゴンスレイヤー英雄伝説II」の特ダネ情報をタブロイド新聞スタイルで徹底公開。
その② 三國志III攻略ブック
いよいよ発売!この春最大の話題作を連続別冊で徹底解剖。
大特集
輝け!ポプコム大賞'91
'91に発売されたソフトのなかで、最も優れた作品をついに発表!はたして栄光のグランプリはどの作品に!
ハードラボスペシャル
X68000の新機種を発売に先駆けて、完全公開。
その魅力を探る。
愛と勇気のパソコンマガジン
POPCOM
月刊ポプコム4月号3月7日ごろ発売 特別定価580円(税込)

スペースファンタジー大河ロマン

HARYU NO KAMIKURA

霸竜の神座

BURAI外伝

©PANDORA BOX ©荒木プロダクション

第4話
山頂で待つもの

作 飯島健男　画 荒木伸吾&姫野美智

（幻妖斉よ、楽王山の山頂でまっているぞ。もしわしのことを忘れておらぬのなら、くるがよい。）

左京の頭の中では、あの貝殻から聞こえてくる声が気になって離れなかった。

もちろん、その声の主が誰なのかはわかっていた。忘れようにも忘れられないあの声である。

しかし、惑星ミューラにおいて、その声が聞こえるわけはなかった。まして神の領分を侵し、自分の理解できぬところで起きている何かに、左京は無性に苛立ちを感じていた。

左京のただならぬ雰囲気は、三聖竜たちも少なからず感じとっており、いつ、どのように声をかければよいのやら、何とも気まずくて重い空気が彼らを包んでいた。

道なき険しい山を、まるで均された平地を跳びはねるが如くひょいひょいと進んでいく彼らに遅れをとらずついていくことは、幼いカイルにとって容易ならぬことだった。

まして、ナーシャにはなおさらのこと。心配そうにすりよるパルも、クンクンと鼻を鳴らすばかりで、これ以上進むことにあまり乗り気ではないようだ。

「ナーシャ、頑張れ。あの人たちに何かあったら大変だ」

後ろを振り向き、ナーシャに声をかけるカイルとて、汗だくで息を切らしている。どんなに急ごうとも、差は開くばかりだ。



「…うん」

頷きはしたものの、力尽きてナーシャはその場にへたりこんだ。

慌てて駆け寄るカイルも、足がふらついている。

「ナーシャ、頑張るんだ。もう一息で頂上だよ」

そういったものの、まだ中腹にも差しかかっていない。

「うん。ナーシャは大丈夫だよ。足がちょっともつれただけ。ナーシャは、元気

―前回までのあらすじ―

対羅漢を倒した幻左京と三聖竜は、少女ナーシャを連れ、悪王ジャバの居城に乗り込んだ。自らを過信するジャバは、自慢の水術で戦いを挑む。しかしもとより勝てるわけもなく、悪王は己の召喚した水竜に喰われて果てた。この地に平和を取り戻し、再び天界に戻ろうとする左京に、ナーシャの貝殻が語りかける。「楽王山山頂に来い」というその声は、左京のよく知っている人物のものだった。考えられぬことと驚いた左京は、楽王山に向かう。



いっぱいだよ」

しかし、立つことさえおぼつかない。どんなに頑張ろうとも、2人の足では彼らについていこうにも限界がある。

カイルが、眩しそうに上のほうを仰いだ。すでに、左京たちの姿は影さえ見えなかった。

しかし、最終目的地はわかっている。それが、せめてもの救いだった。

「僕たちがいっても足手まといだな。……でも、いかなくちゃね」

そう力強く笑い、カイルは手を差しのべた。

その手をぎゅっと握りしめ、嬉しそうにナーシャが笑い返す。

「ナーシャは、竜神様の役に立ちたい。何かしてあげたいの」

カイルは差しのべた手に力を込め、ゆっくりと引き起こした。

「僕たちの足で着いたときに、まだいてくれるといいけど……」

「いてくれるわ。神様は、黙っていなくなったりしないもの」

2人は、とりあえず2人にとっての精一杯のスピードで、山頂を目指すことにした。





◇　◇　◇

左京の視界に山頂の様子が見えてきた。岩の上に座る人影がぼんやりと映る。

もちろん、それが誰であるかも、左京にはわかっていた。

もしそれが本当にあの方なら…、いや、そんなことはあるわけがない。左京は、自分の心に生じた一抹の不安を拭い去ろうとした。

その影に近づくにつれ、次第に足早になっていくのが自分でもわかった。それにつれ、影の主もはっきりと姿が浮き彫りになっていく。

影の主が影でなくなり、手を伸ばせばしっかりと触れられる位置までできて、左京は声を震わした。

「お師匠様……」

豊かな白髭を蓄えた老人は、岩の上で座禅を組んだまま、静かに答えた。

「久しぶりじゃのう……幻妖斉」

左京の目頭に、熱いものがこみあげてきた。

自分のために涙を流すことなど、とうの昔に忘れ去っていた。失われていた感情が一気に蘇ってきた気分だ。

それは一瞬にして溢れ、とめどなく流れ落ちた。

夢であろうか……夢であれば、神としてでも見られなかった夢である。そして、できれば覚めてほしくない夢であった。

左京は何か言おうとしたが、言葉にならない。それを察したように、老人が声をかける。

「何を泣いておるのじゃ、幻妖斉。泣くことは何もなかろう。こうしてここでまた会えることができたのじゃ。素直に喜ぼうではないか」

「氷竜様！」

ようやく、三聖竜たちが追いついてきた。涙を流す左京を見て、いささか驚いたようだ。

緑竜が左京と老人を見比べ、不思議そうに首を傾げる。

「誰ですか、いったい？」

「幻妖斉、お主もいまや一族の主か。偉くなったのう……※才蔵と争っているようだが、もはやそれも運命か。皮肉なものよのう……」

青竜が、いっそう驚く。

「氷竜様。あの老人は誰です!?　まさか、幻妖斉という呼び名を知っているということは……」

赤竜が、それを打ち消すように高笑いする。

「ははは、冗談じゃないよ。幻妖斉という名前は、地球にいた連中しか知らないんだよ。今となっちゃあ、あの頃生きていた人間なんか1人だっているもんか。天界の神々だって、知っているのはほんの……えっ？　それじゃあ……」

緑竜が頷き、後を続ける。

「そうか、麗虎の差し金だな。また竜の一族とひともんちゃく起こそうってことかい。仕方ない連中だな」

赤竜が腰の短剣を抜き、構える。

「ふふん、今回氷竜様には、三聖竜がお供についてんだ。甘くみんじゃないよ」

緑竜も背中に手をのばす。

「いかにも」

「早まるな、麗虎ではない。手を出すことはこの私が許さんぞ」

意気込む赤竜と緑竜をいち早く制し、左京はなおも老人に近づいた。



※霧隠才蔵…天界十六神の１人、虎神。竜神・左京のライバルで、またの名を麗虎。彼もまた地球に落ちた神々の１人である。現在は、左京と和解し、天界における龍虎の争いは不戦同盟を結んでいる。

「幻妖斉よ、お前はわしを疑わぬのか？
わしがここにおることは、お前にとっても不思議なことではないのかの？」
老人は、左京に問いかけた。優しい声だった。
左京は、目を閉じ自分に言い聞かせるように話し始めた。
「幻妖斉か……いまやその名を呼ぶものは※邪鬼丸だけになってしまった。私がはるか永遠の彼方、地球という星に落ちたとき、神としてのすべてを失い人間として生きねばならなかった私を拾い、育て上げてくれた方、法道仙人。
お師匠様と会えることは、金輪際２度とないことだと思っておりました」
「そ、それじゃあ……!?」
赤竜が、驚いて息を呑む。
「そうだ。お前たち三聖竜が私を助けようと地球に下りたころ、もっとも世話になったお方だよ。
幻妖斉という名は、お師匠様がつけてくださったのだ」
老人は何も答えず、ただただ微笑んでいる。

◇　◇　◇

左京は過去を懐かしみ、一言一言かみ締めながら思い出すように、話を続けた。
「お師匠様、私はわけあって幻妖斉という名を捨てました。しかしその名で呼ばれ、とても懐かしく感じました。一瞬といえど、夢をみせてくれたことは嬉しく思います。
が、現実と夢はあくまで別の世界。いかなるものが化けていようが、お師匠様の姿を借りたとあっては、私もこれ以上怒りを抑えるわけにはいきませぬ。どうか、私がまだ正気を保っているうちに、正体を現してくだされ」
左京は、ひざまずき頭を下げた。この者が法道仙人の姿を借りた敵であることは、最初からわかっていた。
しかし、これだけ手の込んだ準備を整え、自分に挑戦してきたのだから、麗虎であるわけはない。何か、別のものであろう。
それが、左京の理解できない存在であることが、多少の焦りにもつながっていたことは隠せない。
「ほほう、やはりお前も、わしのことを偽物と疑っておったのか。悲しいことよ。お前の師を信じられぬか」
「お師匠様の姿でいるからこそ、私は礼儀を重んじているのだ。早く、正体を現さぬか……その姿を借りているときが長ければ長いほど、私の怒りも膨れ上がるのだ。このままいけば、取り返しのつかぬことが起きるのだぞ」
老人は、深く長いため息をついた。
「ふぅ――――っ、今度は脅迫か？　何を焦っているのじゃ、幻妖斉。
わしは、お前をそのようなものに育てた覚えはないぞ。そんなに、お前の目の前にある現実が信じられぬのか？」
「何を信じろというのだ？　お師匠様の姿を借りたものに対する対処法か？　どうやら、あくまで正体を現す気はなさそうだな」
「わしが、夢であってもか？」
「夢？」
初めて、左京は顔をしかめた。
それに満足したかのように、老人は髭をなでくると、短い咳払いをした。
「そうじゃ。わしは夢の世界からきたのじゃ。お前の知らぬ夢の世界からな」
「戯けたことをいうな。そんな世界はない！」
「ほほう、神ともあろう者が、焦っておるようじゃのう。自分が知らぬものは認めぬか。
己の才に溺れしものは、それ以上の精進は望めん。落ちたな、幻妖斉」
「くっ！　きさまは何者だ!!」
左京以上に、回りの三聖竜が焦っていた。ここまで左京が声を荒だてるのを見たことがない。明らかに、左京は動揺していたのだ。
「何者と聞かれても、わしは自分の名しか答えることができんのう。
わしを偽物と思うのならば、わしに刃を向けてみるがよい。お前の師である、このわしにな。
できるか？　できるであろうのう。お前は、何でも思うがまま、わがまま放題の神じゃからのう、うわっはっはっはっは!!　とことん落ちたの、幻妖斉!!」
「許さん!!」
左京より早く、大地を蹴ったのは緑竜であった。
緑竜は、背中に背負った巨大な鉄板を鷲摑みにすると、老人めがけてブン投げ



※邪鬼丸…天界十六神の１人、雷神。以前、左京とともに地球に落ちた神の１人。『ＢＵＲＡＩ』に登場するザン・ハヤテの父親でもある。



た。投げると同時に、その四方から鋭い刃が突起した。
巨大な手裏剣は、風をつんざく唸り声をあげながら、老人を襲った。
しかし、老人は手にした杖で、座禅していた岩をコツンと叩くと、そのままふわりと宙に浮かび上がった。
手裏剣は岩を粉々に砕き、再び緑竜の手に戻ってきた。
「何をする、緑竜!!」
左京が戒めるが、緑竜もくらいつく。
「敵を倒そうとしたのですよ！　僕は、氷竜様がこれ以上苦しむのを見ているのは辛い。お咎めなら、後でいくらでも受けましょう。あいつは、僕が倒す!!」
いうが早いか、緑竜は風車手裏剣の刃をつかむと、遠心力を利用し、体を捻りながら思い切り放り投げた。先ほど以上に大きな悲鳴に近い唸り声をあげ、それは放たれた。
そして、緑竜がその手裏剣の後を追うようにし、身を屈めながら走った。
老人は、顔色一つ変えることなく、ふわふわと宙に浮かんでいる。
まるで獲物を狙う蛇の如く地面を這うように飛んできた手裏剣は、老人の下にきて突然、急角度で跳ね上がると真下から襲いかかった。
それを待っていたのか、緑竜も飛び上がり、真っ正面から襲いかかる。
老人は逆らうことなく、緑竜の攻撃を受け流すと、彼の腕を取り、ねじあげた。そして、もう一方の手で手裏剣の刃を狙ったように杖で突き、いとも簡単に回転を止めた。目標を失った手裏剣は、ぐらぐらと揺らめき、地面に突き刺さった。
老人はそのまま杖を反すと、緑竜の首筋を軽く小突いた。同時に緑竜は小さな呻き声をあげると動かなくなり、彼もまた手裏剣の横にどさりと落ちた。
その衝撃で手裏剣も揺れ、被さるように緑竜の上に倒れた。
「ふぉっふぉっふぉっ、小物よのう。この程度の小細工でわしを倒そうなど片腹痛いわ。竜の一族なら一族らしく、本来の姿で勝負すればよかろうに。
幻妖斉、わしと一戦交えるか？　さすれば、わしが本物かどうかわかるのではないか？　ん？　それとも、わしが怖いかな？
今お前が何を考え、どういう心境でいるか言い当ててやろうかの。今お前は、言い知れぬ恐怖を感じておるのじゃ。
お前は、知らず知らずのうちにわしの声に導かれ、ここまでやってきた。神ともあろうものが、一介の人間の策に落ちたのじゃ。それは、あってはならぬこと。それが、現実に起きた。恐ろしいのう。実に、恐ろしいことじゃ。
お前たちが創造したこの世界において、知らぬことがあってはならぬ。想像を超えたことが起きてはならぬ。なのに、わしとの出会いを予測できなかった。
お前の心、手に取るようにわかるぞ、幻妖斉。苦しいか？　震えるか？　逃げ出したいか？　しかし、それはできぬ。もう、わしから逃げ出せぬのじゃ」
「私を幻妖斉と呼ぶな!!　確かに、お前は私の予測を越えたものらしい。お前のいう通り、私が恐怖を感じているのも事実だ。
しかし、お前が謎である限り、私を真の恐怖に突き落とすことは不可能だ。今の私の心を言い当てたいのなら、恐怖に勝る同情心が抜けているぞ。正体をあか



さず、戯言を並べるお前に対して、もはや私は同情しかしない!!」
　老人は笑った。
「ふほほほほ……さすがに口は達者よの。じゃがな、わしの存在は謎ではないぞ。わしは夢からきたといっておろうが。
　わしは法道。お前の師じゃ。それもわからんようでは、お前はわしから逃れることはできぬ。事実を認めぬお前なぞ、わしの敵にはなれんな」



　緑竜が、ようやく手をつき立ち上がった。頭を押さえ、相当苦しそうだ。
「うぅ、頭が割れそうだ。いったい、どうしたってんだ……」
「よかろう。私が相手になる。お師匠様がいるわけはないのだ。その煩わしい口から、事実をいわせてやろう」
　今まで優しそうに微笑んでいた老人が、初めていやらしそうにニヤリと笑った。糸のように細い目の奥で、眼球がキラリと光る。
「ほほぅ、ようやっと、その気になったか。しかし残念じゃ。わしは、お前と戦いにきたのではないのだがのう。まあ、よかろうて。修行の続きじゃ。かかってこい」
「ほざくな。今、ゆるりとその正体を暴いてやる。私をここまで怒らせたのだ。遊びはなしだぞ」
「望むところじゃ」
　左京は、老人と同様に己の体を宙に飛ばし、浮いたまま真っ向から向き合う形を取った。
「かかってまいれ」
　老人は、宙に浮かんだまま座禅を組んだ。そして、杖を膝の上に置き、静かに目を閉じた。
「いや、わしは何もせんよ。幻妖斉、わしの体に触れることができれば、今日の修行は終わりとしよう。
　水術を極めたくば、何よりもまず精神力。己の気を高め、わしの隙をついてみろ。わしに触れることができぬ限り、お前は永遠に明日を迎えることはできんぞ、ふぉっふぉっふぉっ」
　左京は、愕然とした。知らぬうちに体が震え、意志とは裏腹に再び涙が溢れ始めた。
「お前は何者だ？　その修行は、私とお師匠様しか知らぬものだ。お前はいったい何者なのだ」
　老人はその問に答えず、さらに話を続けた。
「幻妖斉よ、お前はなぜわしを信じぬのじゃ。お前が黙ってわしの元を去り、伊賀にその身を委ねたことを恨んではおらぬ。結果的に、それがお前を再び氷竜として目覚めさせたのなら、わしも心から喜ぼう。
　しかし、今のお前は自分が神であることに溺れ、何もかもを知った気になっておる。はたして、それが神としてあるべき姿か？　わしはな、それを諭しにきたのじゃよ。お前のおごりを消しさるためにな」
　左京は静かに首を振った。
「お師匠様、なぜあなたがここにおられるのですか？　私には、お師匠様がここに存在することが理解できませぬ。
　確かに、お師匠様を疑ったこの幻妖斉は大馬鹿者です。しかし、いわせていただきたい。どうやって信じろというので





すか!?

お師匠様の言葉であるならば、私はどんなことでも聞きましょう。しかし、お師匠様がここにいるはずがないのです。

夢からきたとおっしゃいますが、それこそ誠、夢のような話。神に夢を見ろというのですか？　人々に夢さえ見せられぬ私のような神にどんな夢を見ろというのですか!?」

再び、老人は優しく微笑んだ。

「いい顔じゃ。今のお前は昔の幻妖斉の顔をしておる。今のお前には、夢を見る資格がある。さぁ、手を取るのじゃ。夢の世界に案内しよう」

「夢の世界へ……」

左京は、そういわれるがまま、手を差し出した。うつろな目で、老人を見つめている。老人は、それをゆっくりと取り、強く握りしめた。

そして、再び口もとをひん曲げ、いやらしそうに笑った。

「そうじゃよ。夢の世界じゃ、偉大なる悪夢の世界へお前をいざなおう。うはははは……」

老人の目がかっと見開かれ、その顔は見る見るうちに変貌した。

しかし、左京がそれに気づいたときは、もう手の施しようがなかった。強烈な衝撃とともに、辺りが闇の世界に包まれていくことだけがわかった。それは球形に広がりとてつもないほど大きくなってから弾けた。

ほんの一瞬の出来事だった。

左京と三聖竜は、次第に薄れていく意識のなかで、それを感じるのがやっとであった。

その日、ミューラの人々は、楽王山を襲った巨大な黒い球を目撃した。まるで空をも飲みこむのではないかと思えるほど巨大な球は、一瞬であったが、確かに人々の目に焼きついた。

そして、その球が完全に消え去った後、楽王山は中腹辺りからきれいに削り取られていた。

民衆にとって、それが恐ろしく奇跡的な出来事であることはわかっていたが、彼らにはもっと素晴らしい奇跡が訪れていたのだ。帝王ジャバが死んだという奇跡が。

民衆の間には、その噂が瞬く間に広がり、誰もがその噂で持ちきりだった。

だから、楽王山が削り取られようが、一瞬は驚きはしたものの、それもすぐにジャバの噂にかき消された。

よしんば、それを考えたとしても、ジャバが死んだことにつなげるのが精一杯だった。中には、ほんの一部であるがジャバを倒した謎の男の話をするものもいたが、あれは神であり、天に帰ったということで納得された。

この日、ミューラから山が１つなくなったことなど、然したる事件にはならなかったのだ。

たとえこれが、全宇宙を巻き込む恐怖の始まりであったとしても……。

◇　天界にて…　◇

「馬鹿な……!!」

突然の叫び声に、眠っている麗虎の隣で番をしていた爆虎が、驚いて駆け寄ってきた。

「いかがなされたのですか!?」

麗虎は、上半身を起こし、肩で大きく息をしながら、ぼんやりと焦点の合わない目をしている。恐ろしい夢でも見たのか、全身びっしょりと汗をかいている。

「麗虎様！　いかがなされたのです!!」

爆虎がもう一度呼びかけた。

麗虎は、目線だけ爆虎に向け、一言答えた。

「氷竜の意識が途絶えた」

「何ですと!?　では氷竜が消滅したのですか!?」

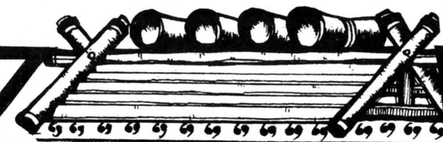
「いや、それはありえん。我々神は、2

人で１対。16人の神々は、それぞれが表裏をなす関係だ。私が表なら、氷竜は裏の存在。
　もし氷竜がこの世から消滅したとあっては、私とて存在することはできぬ。氷竜が消滅したとあっては、私の身にも何等かの障害が起きるはず」
「では……!?」
「わからぬ。ただ、氷竜の意識が途絶えたのよ。
　あ奴は、すぐ人間界に干渉したがるからな。確か、ミューラの小競り合いに出向くといっていたが……お前たちは何も手出しをしてはおらぬだろうな？」
　そういって鋭い視線を送る麗虎に、爆虎が慌てて首を横に振る。
「め、滅相もございません。我々は、一切手出しはいたしませぬ」
「で、あろうな。もう２度とお前たちの尻拭いはご免だ。……しかし、この感覚は何だ。不思議な苛立ちを覚える。氷竜め、いったい何があったというのだ」
　爆虎が、麗虎を盗み見るような目で問いかけた。
「麗虎様、いずれにせよ氷竜の身に何かあったということは、またとない機会ではないでしょうか？　これを機に、一気に我々虎の一族が竜の一族を仕切ってしまえば……」
　しかし麗虎はその問に答えず、ただ爆虎を冷たい目で見つめただけだった。
　爆虎は、それを見て大急ぎで手をつくと、深々と頭を下げた。
「も、申しわけございませぬ。二度とそのような不埒な考えはもちませぬ。どうか、お許しを!!」
「爆虎、私はミューラに出向く。しばらくの間、留守を頼むぞ」
「はっ？」
　爆虎が、驚いて顔を上げた。
「留守にするといったのだ。後を頼む」
「そ、そんな、氷竜なぞのために、麗虎様が天界を離れるなど……」
「ほう、私に異見する気か？」
「と、とんでもありません。では、至急供の用意を」
「いらぬ。何も戦争をしにいくのではない。何があったのか、この目で確かめにいくだけだ。
　もし問題が起きたのなら、あの星域一帯を治める女神と獣神にも相談せねばなるまいしな」
「…わかりました。くれぐれもご注意を……」
「案ずるな。ただし、爆虎。このことを竜の一族のものどもに悟られるなよ。もし氷竜が自ら連絡をとっていないのならば、竜の一族のものは何も知らぬはずだ。下手な噂が流れ、ことがややこしくなっては後が面倒だからな。いいな」
「御意に」
　そして、麗虎は天界を後にした。このとき、麗虎は爆虎に対して１つだけいわなかったことがある。
　それは、麗虎にとっても理解できないことだったからだ。さらにいうならば、それが麗虎を動かしたといっても過言ではない。
　麗虎は、左京の意識が途切れる直前、「お師匠様」という叫び声を聞いたのだ。
　もちろん、麗虎にとって、左京の声がすべて聞こえるわけではない。それとなく左京の意識を感じる程度にすぎない。はっきりと声まで聞こえることは、初めてかもしれない。
　それだけでも驚くべきことなのに、もし本当に左京がお師匠様といったのなら、その存在は麗虎にとっても無関係とはいえなくなってくる。
　左京が地球に落ちたとき、麗虎もまた運命を共にしていた。そして、地球という星で才蔵という名をもらい、人間として暮らした。そしてその時、彼もまた法道仙人に育てられたのだ。
　左京が感じた不安を、麗虎・才蔵もまた感じ始めていた。もしこれを運命と呼ぶのなら、それははるか昔、地球で起きた出来事から運命に縛られていたのかもしれない。
　本来運命を司るべき神が、運命に翻弄され、踊らされている。それが、才蔵を苛立たせていた真の理由かもしれない。
　神々を弄ぶ運命の歯車は、今静かに回り始めた。

（つづく）







いざKAMIKURA!!

小説「覇竜の神座」をもっと²楽しむコーナー

あー、今月から、飯島が自らこのコーナーを担当することになったぞ。よろしくな。



某PCエンジン誌で、ブライは絵本ソフトだといわれているから、これから飯島はゲームデザイナーではなく絵本デザイナーと名乗ろうかと思う（あ、それでは絵本作家の方にメチャクチャ失礼ですね、ごめんなさい）。

さて、今月より、読者のハガキその他諸々、すべて飯島が面倒を見ることになった。

まるで、ポプコムの世紀末ギャラリーみたい（知ってるか？）ただ一つ違うのは、送られてくるイラストや質問は圧倒的に女性が多いということ。やれ、うれしや。左京の人気ってすごいのね。男のハガキも待っておる。がんばらんと、このコーナーは女性に占領されてまうど。……その方がいいけど。





▲香川県／幾太郎
ナーシャの回りに飛んでいるピースマークは、何を意味している？ ナーシャがどことなくアーバーギャルに見えるのは、俺だけか？ でも、とてもかわいいぞ。



▲大分県／難波紫炎
飯島は、笑えるコマ・マンガが大好きだ。だから、この手のハガキは大歓迎だぞ。よく、左京はちゃらんぽらんだといわれるが、今後、もっとひどくなると思う、うん。



▲大阪府／影真輝秀
危ない目をしたカイル。まるで、ナーシャを連れ去る人さらいのお兄さんのよう。さらに肩に乗るバルが、妖怪・すねこすりみたいで、目が虚ろ。見れば見るほど味のある絵だ。



▲埼玉県／諸葛菜天空
そうですね。幻は『まぼろし』と読むのですね。いまだに間違って、ゲン左京様と呼ぶ人がいます。変な名前にしてしまった飯島の責任ですね、ごめんなさい。



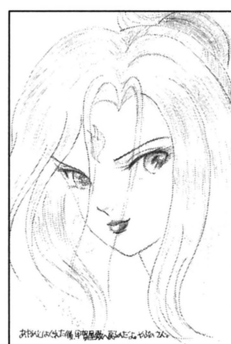
▲岡山県／こりのと
とのりこ…じゃなかった、こりのと。お前、受験は大丈夫だったんだろうなぁ!? 『最審』の常連が月Pにはいないので、飯島はちょっと寂しい。こりのと頑張ってくれ。



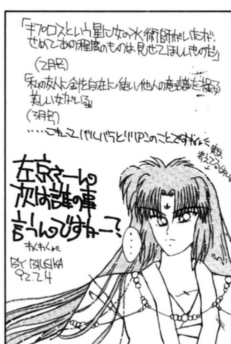
▲静岡県／やぶのあわづ
今時、抜忍伝説をやっているという彼女。その、我はわが道を行く的姿勢は、実に健気でかわいらしい。コンプリートしたら、ぜひ連絡くれよ。何もやらんけど。

Q：飯島先生の作品はすべてつながりがあるそうですが、すべてつながるとは思えないのです。どうしたら、『ラストハルマゲドン』と『ブライ』がつながるのですか？（大阪府／八神飛鳥）

A：飯島の作品は、すべてがつながっているわけではありません。つながっているのは、『抜忍９部作』と呼ばれているもので、それも世に出ているのは１作目に当たる『抜忍伝説』と４作目に当たる『ブライⅠ＆Ⅱ』だけです。ちなみに、いま書いている『覇竜の神座』は、５作目にあたる『ホニャララ（タイトル未定）』の前の話です。よって、ラスマゲとは無関係。おわかりいただけました？いずれ、残りの９部作も発表したいものです。うはははは。



▲東京都／霧代あずさ
と、いうことだ、やぶのあわづ。よめるか？ 赤竜の際どい服は、あずさにいわせると飯島の趣味なのだそうだ。違うぞ、飯島は何も着ていないのが好きなのだ。変態と呼ぶな。



▲北海道／美麗化
という、わけで今月は皆さんの熱烈なラブコールに応えてオ蔵の登場と相成りました。さすがに、法道仙人が出てくるとは思わなかったか？ 来月は、もっとすごいぞ。



▲広島県／かざみ
そうだな、かえではブライでは名前しかでないし、他の作品にも出てこないキャラだよな。実をいうと、かえでは『抜忍Ⅱ』で登場予定のキャラだったのだ。機会があれば、だす。

またまたブライ同人誌



▼なかなか本格的なまんが（ロマンス？）が楽しめる。

先月号で紹介した『大胆無敵』を見て、またまた送られてきたブライ同人誌。その名もプロトタイプ。こちらも、ほしい人は10人〜15人に分けてくれるそうなので、早いとこ連絡すべし。……しかし、原作者自ら同人誌の斡旋をするというのは、何だな、うーん。でもこういうのって好きだぞ。別に、反対しないから頑張ってね。

〈連絡先〉〒577 東大阪市足代北1−8−11 新深江サンハイツ303号 武田理華



▲神奈川県／けれの綺羅
これは三聖竜でございますか？ 青竜が末っ子だという抜忍時代の設定に詳しい読者が多くて、結構怖い。その辺の詳しい説明もいずれ描きたいんですけど…。中々、暇が…。

★このコーナーへのおたよりは、〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン「いざKAMIKURA!!」係 まで。

PC-ENGINE PLUS

APRIL.1992 NO.40

入試シーズンも終わり、再びゲーム漬けの日々を送る人々が増える3月。今月のプラスは、そんな人たちに贈るCD-ROMマシンの話題が中心。これから先、家庭用ゲーム機に求められるものは何か？

今月の目次
CONTENTS

■ハドソンの新動画システムの続報！
■新時代に突入したCD-ROM
■連載テクニカルコラム
HYPER BOX（ハドソン中本伸一氏）
■月Pエンジンルーム

SPECIAL REPORT

ハドソンの新動画システムの続報！

さて、先月の本誌の10～11ページ。江口団長がギャンブルついでにしてきたというウワサの「ウインターCESレポート」。このページの中で紹介されていた、ハドソンの新しい動画システムの話に驚いた人はかなり多いようだ。

編集部にも「PCエンジンの次世代マシンと関係あるの?」といった質問がチラホラ来ている。

そこで本誌のコラムでおなじみのハドソンの技術本部長である中本氏にマシンのことを確認してみたところ—。

「CESで一部の皆さんにお見せしたマシンは、モーターショーに出展されるコンセプトカーのようなものです。ハドソンとしては、現在の技術力でここまでのことができます、というメーカーとしての底力をアピールすると同時に、将来のゲームマシンのひとつの姿を示して見せた、というところですね」

PCエンジンとの関連性についても「あくまでもコンセプトマシンですから。現実に商品として出す、出さないという次元ではありません」ときっぱり否定。

実際、32ビットでデジタル動画を扱えるようなマシンとなると、グラフィックデータも膨大なものとなる。

「CD-ROMなら大丈夫じゃないの!?」という声も聞こえてきそうだが、全体のデータ容量はさておき、デジタル動画となると一度に扱うデータも今までとは比較にならないくらい多くなる。これが何を意味するかというと、マシン自体に非常に多くのバッファRAMが必要になるのである。

となると、高速なRAMを多量に搭載すれば、必然的にマシンの価格が高くなるわけで、PCエンジンのようなゲームマシンにとっては、この問題はとてつもなく大きい。

エレクトロニクス分野の進歩のスピードは他分野に比べて格段に速く、価格を含めて、この新しいデジタル動画システムの技術的な問題がクリアされるのは、そう遠い先ではないだろう。大手のハードメーカーはほとんどすべて、デジタル動画技術を研究しており、着実に成果は上がってきているのだから。

が、本当に大きな問題は、それらの技術面ではなく、ソフト面。技術と平行して、デジタル動画をどう使えば、新しくておもしろいゲームになるのかを見つけださなくてはならないのである。

そう考えると、ハードメーカーではなく、ソフトハウスとして総合的に取り組んでいるハドソンの動きは目が離せないところ。ショーで一般にも公開される日を期待しながら待とう！





◀こちらはショーに時々出展される日電が独自で開発したデジタル動画技術。N-Dと呼ばれる技術システム。



▶こちらはSONYのデジタル動画。記録媒体は、やはりCD-ROMを使用。どんなソフトができるのだろうか？

新時代に突入したCD-ROM。今後の

ハードの種類が増えるとどんな影響が出る?

スーパーファミコン用のCD-ROMアダプターの性能が少しずつ発表され、同時発売ソフトにマリオやゼルダの名前が挙がり、ここにきて、CD-ROMが取り上げられる機会がゲーム雑誌全般で増えてきた。

いよいよ「CD-ROMがゲーム業界の主流になる」というムードが浸透してきたようだ。

ここで改めて、まわりを見渡してみると、CD-ROMを利用したハードが案外多いことに気づく。まず家庭用ゲーム機では、PCエンジン（2タイプのCD・ROM²）、メガCD。標準装備のパソコンでは、FMタウンズ（IとIIがある）、PC-98GS。この2種以外に、パソコン系では、アップルマッキントッシュ用のCD-ROMドライブや、アミガに対応しているコモドールのCDTVなどもあり、家電製品っぽい位置付けでは、CD-I（CD-ROMの中のひとつの規格）商品もフィリップス、SONYを始めとした大手メーカーから発売されつつある。

このように、CD-ROMのハードの種類が増えると、ソフトにはどのような影響が出てくるのだろうか?

もともと、これらのCD-ROMハードは、①ゲーム機　②パソコン　③CD-I　と大きく3タイプに分けることができ、それぞれ価格やユーザー層が異なっている。そしてその結果、必然的に主流となるソフトの内容も異なっている。が、まず、すべてについて言えることは、CD-ROM自体が世の中の注目を集め始めたことで、以前にも増してソフト開発が活発になるであろうこと。



▼スーパーファミコン
実像はまだわからないが、注目度は現在No.1。細かい性能の発表が待たれる。

▲DUO
我らがROM²の魅力は、なんといってもソフトの充実。老舗って感じかな。

▶メガCD
CPU搭載、6メガRAM。春頃からは、強力なソフトも登場しそう。

▲FM-TOWNS
マルチメディアパソコンの先駆者。IIは本体とモニターの一体型。

▲CD-I
大手家電メーカーが中心になっておし進めている規格。価格は10万円強。

次に同じゲーム機ならゲーム機という分野でハードが競合すれば、各ハードごとに普及を引っ張る戦略ソフトが必ず登場することになる。スーパーCDにおける「天外II」のような位置付けのソフトを狙ってくるわけである。

ハードの特色をアピールする実験的なソフトも数多く出てきそうで、こういった動きは、CD-ROM自体の可能性を大きく拡げそうだ。

ハード自体に関する予想としては、CD-ROMマシンは、今までのゲーム機に比べるとかなり高価であるため、かつてのファミコンのように短期間に1つのハードが急増する可能性は少なそう。ソフト状況にしても、超人気ソフトがあるかどうかよりも、満足のいくソフトが何作出ているかが、ハードの普及においては大きな意味を持って来そうな気配だ。

しばらくの間は、いくつかのハードが市場で競い合うだろう。そして、その中には消え去っていくものもあるかもしれない。現時点で、どのハードがどうなる、という具体的な予想はできないが、ひとつだけ言えることがある。

それは、最終的に多くのユーザーを獲得するのは、ソフトの制作環境を整備したハードであろうこと。

CD-ROMソフトの制作は、非常に大きな労力を必要とする。その労力を環境面で少しでも軽減することは、長い目で見ると絶対に必要なことなのだから。

CES・パネルディスカッション発

アメリカでもCD-ROM市場は発展しそう!!

1月にラスベガスで行なわれたウインターCES。このCESでは、毎回、業界関係者によるディスカッションがいくつか催される。

今回の会議の中のひとつに、大手雑誌編集者やソフトハウス関係者によって、アメリカのゲーム市場の今後を予想するものがあり、CD-ROMに関する話題も語られた。

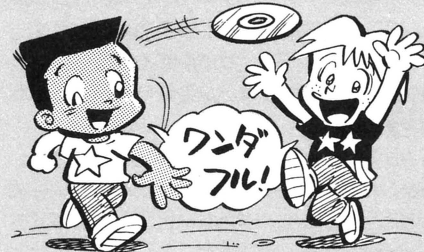
その一部を少し紹介するとー。

まず、アメリカのCD-ROMゲーム市場は、93年の任天堂とセガの参入から本格的にスタート。

アメリカのゲーム市場は、このところファミコンからメガドラやスーファミに順調にグレードアップされてきており、この現状を見る限り、ユーザーがCD-ROMに引き続きグレードアップする可能性は非常に高い、との見方が主流。ソフトジャンルとしては、ビデオを取り入れたスポーツものが期待されており（この辺はアメリカらしい）、これらをきっかけにユーザーはCD-ROMに移行するだろうとのことだ。

アメリカ全体が不況で、親のおもちゃに対しての買い控えが目立っているため、そう急激な変化は望めないようだが、はたして、どうなるか?

最近のゲーム機市場は国際的な規模になったため、アメリカだけでなくヨーロッパなどでのハードの売れ行きは、日本国内のソフト状況に微妙に影響している、CD-ROMへの移行が始まった場合、アメリカでCD・ROM²は、どの程度の巻返しをはかれるかも注目したいところ。



この先、CD-ROMはどうなるか?　来年のアメリカ市場が楽しみだ。

課題は?

より求められるCD-ROMらしさ!

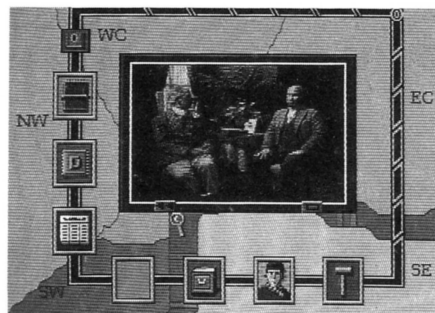
CD−ROMソフト全体が注目されるようになれば、ユーザーのCD−ROMへの要求は、当然、今までより厳しくなってくる。

これはPCエンジンのCD−ROMの歩みを振り返ればすぐにわかることだが、最初はCDサウンドやぜいたくなグラフィック、ただそれだけでユーザーを驚かせることができた。

高品質のサウンドやグラフィックは、それ自体、確かにすばらしいものである。が、それは従来のカセットやカード、そしてディスクのソフトと比べた場合にのみ言えること。

今後、CD−ROMソフトが多くなり、高品質のサウンドとグラフィックが当たり前のものとなれば、ユーザーとしては、より高度なエンターテイメントを求めるようになる。

カセットの中に、おもしろいものとそうでないものがあるように、CD−ROMの中にもさまざまなソフトがある。ユーザーの見る目が厳しくなればなるほど、ハードよりの表面的なおもしろさではなく、本質的なおもしろさが要求され、「本当の意味でのCD−ROMらしさとは何か」が問われずようになることだろう。



この「CD−ROMらしさ」の実現には、いくつかの課題があると思われる。

ちょっと妙な言い方になるが、それはCD−ROMのイメージを一度捨てることから始まるだろう。

CD−ROMだから、しゃべる、アニメーションする、疑似動画を楽しめる。RPGやアドベンチャーなどのようなシナリオが関係するソフトなら、とてつもなく大きなストーリーのものを作ることができる。が、本当に、それがCD−ROMらしさなのか? そういうソフトならおもしろいのかというと、疑問がわいてくる。

現実には、こういった特性をバランスよく消化しなくては、おもしろいエンターテイメントは生まれない。そう考えていくと、ひとつの特性にこだわりすぎることなく、アイディア本位で作ったソフト=CD−ROMの性能をゆとりを持って使いこなすことが重要となってくる。

CD−ROMの初期段階では、「CD−ROMは大容量だから何でもできる」と言われた。また「大容量で何でもできるがゆえに、どこまで作りこめばいいか、わからなくなってしまうことがある」とも言われた。そして、いろいろな実験作、意欲作が作られ、今、ようやくCD−ROMの特性を使いこなしたものが、PCエンジンでも出つつある。

一般の商品として考えると、こういった「ゆとり」は、開発コスト面でも必要とされる。

実際、最近注目のデジタル動画にしても、それ自体の技術はすばらしいが、それにかかる映像コストは大きな問題。「すでに製作された映画やビデオの映像を再利用すればいい」との意見もあるが、その映像に縛られてしまうと、ソフト作りはどうしてもやりにくくなってしまう。

これらの課題は、メーカーさんだけのものではない。ユーザーである我々も、こういった課題があることを理解し、表面的なものに流されず、ソフトの本質的なおもしろさをしっかり見つめる必要があるはずだ。

最終目標は一家に一台。
CD-ROMでマルチメディアを実現!!

CD−ROMは、非常に大きな可能性を持っているメディアだ。このCD−ROMは、どのようなハードで利用するかで、さまざまな用途が生まれる。

その用途の中で、市場的にもっとも大きいものは、マルチメディア製品と言われている。マルチメディアによる娯楽・教育・情報端末が実現すれば、将来は、それらのマルチメディア商品が1家に1台の必需品になりそうなムード。

前ページで紹介した、3つのCD−ROMは、いずれも、このマルチメディア商品になる可能性を秘めていて、今、もっとも家庭に入りこんでいるのは「ゲーム機」分野。

ゲーム機がもっとも普及している理由は、まず3タイプの中で価格がもっとも安いこと。操作が簡単であること。そして、ひとつの商品として魅力的なソフトが揃っていることがあげられる。

また、もっとも普及していることから、パソコンやCD−Iなどに比べマスマーケットに強く、今後も一般家庭への上手なアプローチを行なうだろうと見られている。

もちろん、現在のゲーム機が、そのままマルチメディア製品になるのは能力的には不可能。そうなるためには、バージョンアップまたはグレードアップが絶対に必要。ハード能力では通信機能も不可欠だし、ソフト的には、教育目的をはじめとした拡がりが求められるはずだ。



◀あらゆるショーで、マルチメディアは注目を浴びている。

NECも当然、さまざまなアプローチを展開中。将来に期待しよう。

HYPER BOX



SHINICHI NAKAMOTO
ハドソン技術本部長
▶中本伸一氏

CHAPTER 21

スーファミ用CDマシンの実力は？

今、もっとも注目を集めているハードといえば、スーパーファミコン用のCD－ROMアダプターだろう。8メガRAM、3万円を切る予定価格など、ゲームファンなら、誰もが気になる存在だ。今月は、中本氏が想像をまじえつつ、このマシンの実力に迫ってくれたぞ。

今回は任天堂から発表されたCD－ROMアダプタについてお話ししてみましょう。

とはいっても、現時点で発表された内容は極めてシンプルであり、技術的に詳しく解説するには情報が不足しています。あくまで私の想像ということで読んでいただければ結構だと思います。

では、解説のスタートです。多分この記事が皆さんの手元に届く頃には、各誌が任天堂の発表の内容を詳しく報じているとは思いますが、異口同音に「すばらしいマシンだ」とか「究極の性能だ」というような内容が多いと考えられます。

というのも発表の内容が抽象的なので、どのようにでも想像しておもしろおかしく記事が書けるからでしょう。私も負けずに、今までCD－ROMのソフトを作ってきた経験を元にこのニューマシンを想像してみることにします。

まず、皆さんにとって一番気になるディスクの読み込みスピードについてですが、発表では平均アクセス0.75秒ということで、セガのメガCDよりもスペック的に上回っています。しかし、毎回私の記事を読んで頂いている皆さんはもうおわかりだと思いますが、このアクセスタイムというのはCDからデータを読み込む時間の一部にしか過ぎません。

実際にはヘッドを移動した後に、キュルキュルと音を立てながら回転数を調節するのにかなりの時間が費やされます。このことは、スペック的にはNECよりも速いはずのセガのメガCDが、ソフトによってはかなり読み込みに時間がかかっている事実を見れば納得して頂けると思います。

さらに任天堂のCDの読み込み時間を長くする原因になりそうなのがCD－ROMXAフォーマットの採用です。



というのも、このCD－ROMXAフォーマットは、データを読み出すためには最低でも2回のCDアクセスを必要とするからです。NECやセガは直接CDのデータを読みにいくことができますが、XAを使うとまずディレクトリィという台帳（データ用の地図のようなものです）を読みにいって目的のデータの場所を調べてからでないと実際のデータは読み込めません。ちょうどNECやセガは直接コンビニで棚から商品を持ってくれば済むのですが、XAはまずカタログを見て目的の品物の場所を確かめてから買うような感覚です。その分、XAは余分に時間がかかるわけです。

たしかに、パソコンなどではたくさんのデータを管理したり、違う機種間でのデータ互換性が必要なので、こうした共通フォーマットであるXAは有効なのですが、はたしてゲーム機に同じ考え方が通用するのでしょうか？

またもう一つの売り物である※コプロセッサについてですが、任天堂の発表によるとポリゴン表示や動画表示ができるということですが本当なのでしょうか？　たしかに高速の演算を本体のCPUとは別に計算することは有効ですが、問題はその計算結果の出口の部分です。

どのゲーム機でも計算した結果はVRAMというメモリーに書き込まないと表示されません。ところがSFCのVRAMへのアクセスは1回に数キロバイト程度しか送り込めないので、どんなにすごい計算をした結果でも、全画面の数分の1しか書き換えることができないわけです。

ですから、ソルバルウのようなバリバリのポリゴンのゲームは物理的にかなり無理がありそうです。またフルモーションの動画についても同様で、まともに動かせるのは画面の数分の1だと考えられます。

例えていうならば、フランス料理のフルコースを赤ちゃんに食べさせているようなもので、どんなに美味しく沢山の料理を用意してもあの小さな口で食べられる量は限られてしまいます。

その点NECのマシンはかなりの大食いで食べさせがいがあります。このVRAMの転送能力は特にシューティングゲームでその差がはっきりとあらわれます。R－TYPEやグラディウスなどでその違いをぜひ確かめてみて下さい。

ちょっと辛口の想像が多くなってしまいましたが、もちろん任天堂のCDにも魅力的な点があります。

ソフトを作る立場からすると、8メガビットのメモリーというのはぜひ使ってみたい機能です。メモリーはお金と同じでたくさんあっても困るものではありません。また27000円という値段も大変魅力的です。ただ我等がDUOと比較してみると、システム全体ではそう大きな価格の開きはありません（NECもちょっと努力して同レベルの価格にして頂きたいですね）。

さて、今回の任天堂のCD－ROMアダプター の印象を一言でまとめれば「任天堂らしさがない」と私は思いました。

今まで任天堂はソフトが主役でハードはいわばオマケという考え方で成長してきたのではないでしょうか？

ところが今回はハードメーカー的な立場で「こんなすごいハードだからソフトもいずれすごい物ができそうですよ」という他人ごと的な考え方が感じられます

しかし最も重要なのはソフトの作り手の熱意であり「ひらめき」だと思います。ハードのスペック的には劣って見えるPC Engineのゲームがなぜこれだけ支持されているのかを考えれば皆さんにもこの感覚を理解して頂けると思います。

天外2もまもなく発売です。ぜひ楽しんで下さい。ではまた。

※CPUの機能を強化するためのプロセッサ。数値演算等に使われる。



月Pエンジンルーム

ENGINE ROOM

読者の疑問に答える知識増進コーナー

今月はゲストが2人。どちらも技術面での回答なので、ちょっと難しいかもしれないけど、よく読んでほしい。この人に、この会社にPCエンジンのこれが聞きたい、という要望があれば、質問に一緒に書いておいてね。ゲストの招待には全力を尽くすからね。

Q CD-ROMは、なぜデータをRAMに送ってから処理するのですか。Huカードのように、直接CPUが処理することはできないのですか。　(島根県　板倉健二)

A ちょっと補足説明をしておこう。CDロムロムを持っている人なら理解しやすいと思うけど、CD-ROMソフトは、普通の音楽CDと同じように、データを読み込む時間が必要なのだ。Huカードソフトのように、直接データをやりとりして、アクセス時間をゼロにできないか、という質問だ。

さて、日本電気ホームエレクトロニクス・後藤氏のお答えは?

「PCエンジンのCPUがデータをやりとりしているスピードは『100ナノセック』という単位で、1秒間に1千万個のデータをやりとりすることができます。ところが、CDロムロムの場合は『1秒間に150キロバイト』という、あらかじめ決められた規格が存在するため、1秒間に15万個のデータしか読み込めないのです。

そこで、CD-ROMから出てくるデータを直接処理するよりも、CPUのスピードに合ったRAM(データの置き場所兼コンピュータの作業場)にデータを一度読み込んでから処理する方が効率的なのです。」

ちなみに『1秒間に150キロバイト』というCD-ROMの規格は、オランダの家電メーカー・フィリップス社が決めたもの。PCエンジン以外のCD-ROMマシンも、このフィリップス社の規格が基になっている。

もちろん、待ち時間がないに越したことはないのだけれど、CD-ROM1枚を読み込めるバッファRAMや、ゲーセンにあるような50メガものカートリッジソフトを作ったら、出費は1回に数万単位だろうね。CD-ROMの特性を理解してゲームを楽しんでほしい。

Q 両対応ソフトは、普通の旧型ロムロムシステムのソフトと、どう違うのですか。　(山梨県　黒川節二)

A インターフェイスユニットとCDロムロムが分離できる旧型ロムロムシステムと新型スーパーロムロムシステムの両方で使用できる『両対応ソフト』。旧型と新型の違いは、ソフトによって違うけど、挙げてみよう。新型ハード(スーパーシステムカードを使った旧型ハード)でプレイした場合、



▲DAPSを使用したデータウエストの「メリーゴーランド」。

①CD-ROMの読み込み回数が減る。
②シミュレーションのコンピュータ側の思考時間が少なくなる。

その他、確認していないけど、読み込みの時間が減るものや、音声のパターンが変わるものもあるそうだ。まあ、従来のソフトも新旧両ハードで使えるから、違いはあまりないかな。

Q PCエンジンのCD-ROMに、データウエストのDAPSを使うことができますか。　(静岡県　宮本政治)

A 質問自体が少し難しいので、まずDAPSとは何かを、データウエストの斉藤氏に聞いてみた。

「DAPSとは、CD-ROMのアニメーション、音声、効果音、BGMを容量の許す限り連続して並行再生するシステムです。」

パソコン・富士通のFMTOWNS用CD-ROMソフトでは、DAPSが使用され、高い人気と評価を受け続けている。「ナイトメア」というアドベンチャーゲームでは、ハードの性能は違うが、連続1時間のアニメーションがウリの1つになっている。DAPSとはCD-ROMの連続動画を実現しているシステムなのだ。

ではPCエンジン用ソフトの開発は進んでいるのだろうか?

「現在、研究中です。まだ、PCエンジンにDAPSが使えるか使えないかの結論を出すには至っていませんが、いずれ成功したら、広告などで発表しますので、思い切り期待していてください」とのことだ。思い切り期待しよう。

Q CD-ROMは540メガバイトの膨大なデータを記録可能ですが、実際にCDロムロムのゲームで使用しているのは何メガバイトぐらいなのですか?　(奈良県　真魚さま)

A ソフトによって千差万別、1から540メガバイトまで様々だ。540メガバイトという数字はあくまでCD-ROMの「上限」として考えてほしい。

CD-ROMは1メガでも540メガでもあくまで1枚は1枚。単純なパズルでも、巨編RPGでも、中身がよければ540メガを使いきる必要はないと思うんだけど、どう思う? もちろん、開発の手間のかからないソフトは、安い方がうれしいけどね。

ちなみに、CDの裏側を明るいところでよく見れば、1枚の容量中どれくらいを使用しているかわかるよ。使用している部分(内側)と使用していない部分の色が少し違うはずだ。

Q CDロムロムのバックアップRAMは、内蔵の電池がなくなるようなことがあるのですか。　(熊本県　加茂博一)

A PCエンジンのCDロムロムのバックアップRAM(ゲームのデータをセーブする場所)は、新型・旧型ともに充電式の電池でデータを保存している。ハードをコンセントに差し込んだままなら、データが消えてしまうことはない。コンセントから抜いた場合でも、約2週間データを記憶しているから、友達の家に持っていっても大丈夫だよ。

月Pエンジンルームに質問、疑問、知りたいことをお寄せください。簡単な質問は編集部が、難しい質問はゲストがお答えします。採用者には記念品をさしあげます。
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 月刊PCエンジン 月Pエンジンルーム係

[NEW 新連載コーナー!?]

突撃バーチャル野郎 Virtual Yarou!



スクリーンの向こうにグリ

各種センサーと投影式の巨大スクリーン、そしてコンピュータグラフィックスで、実際のゴルフコースを再現したもの。それが、今回紹介する「インゴルフジャパン」のシミュレーションゴルフ。

縦2.5㍍横4㍍程度のスクリーンに、アメリカの有名なコースが3Dタイプの CG で再現され、打ったボールが画面の中に吸い込まれていく。画面全体のイメージは、3Dタイプのゴルフゲームとほぼ同じ。ただし、映像の細かさや自由度は、ゲーム機のレベルをかなり越えていて、打つ方向を変えるとそれに従って画面も変化。360度、どの方向の映像も呼び出すことができるし(画面の描き替えは5～6秒)、プレイヤーの視点の位置やピンの遠近感なども、かなりリアルに再現されている。

ゲームとの比較でいうと、もっとも違っているのは入力の方法。シミュレーションゴルフの場合は、当然のことながら、自分で実際にクラブを振ってボールを打つ。

インゴルフジャパンの代表取締役、武富氏の話によると、「このシステムの最大の特徴は、光センサーを利用することで、ボールのスピンを計測。フックやスライスなどを再現することで、よりリアルなシミュレーションが可能になった」とのこと。

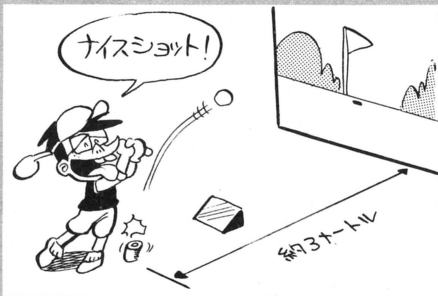
バーチャルリアリティのしくみ

スクリーンの裏には格子型のセンサー

巨大なスクリーンの裏は、格子型のセンサーがびっしり。このセンサーが、スクリーンのどのポイントに、どれだけの強さでボールが当たったかを計測。ゴルフボールをセットする位置は常に決まっているので、スクリーンのポイントとボールの衝撃を計算することで、ショットの主な方向と飛距離を算出することができるのだ。

巨大スクリーンの中の旗に向かってショットするのはなかなかに爽快なものだ！

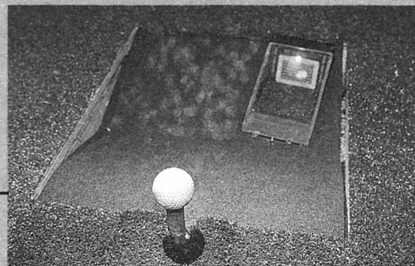


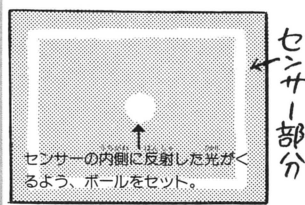




光センサーでボールの回転を計測

このシステムの最大の特徴である、ボールのスピンの計測。その仕組みは、ゴルフボールにミラーを組み込み、そこから反射される光をセンサーで計測するというもの。これで、どの方向にどの程度の回転がかかっているかが計算できる。回転スピードは、毎分数十から数千まで。センサーにはかなり高い精度が要求されるぞ。





▶センサーの拡大図。反射された光が、どのセンサーを、どれだけの時間で通過するかで、スピンを計測するのだ。



▶ミラーが組み込まれたボールをセンサーの前にセット。

今月の現実

「シミュレーションゴルフ」

記念すべき第1回目は、単に担当者の趣味ということで、ゴルフに決定。インドアでどれだけ本物のゴルフに近いものができるかを紹介するぞ〜。

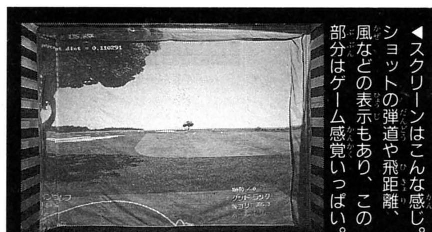
バーチャルリアリティとは——

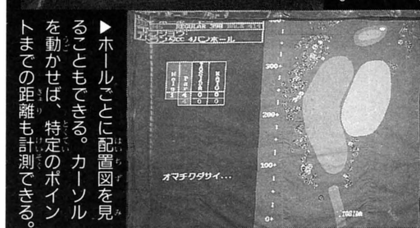
「バーチャル・リアリテイ」を日本語に訳すと「仮想現実感」。具体的には、コンピュータを利用し、本当はないはずの空間を、その場にリアルに再現する技術、ということができる。現在、非常に注目されている技術のひとつで、宇宙飛行士の訓練から、システムキッチンの体験装置まで、応用範囲は恐ろしく広い。ディズニーランドの「スター・ツアーズ」もこのひとつ。

ーンが拡がる!

シミュレーションの場合、いかにリアルにできるかが鍵。日本にはまだないが、アメリカには、グリーンまわりは本物を使用し、ショットはスクリーンで、パットは本物のグリーンで、と組み合わせて楽しむ巨大なシステムもあり、人気を呼んでいるそうだ。

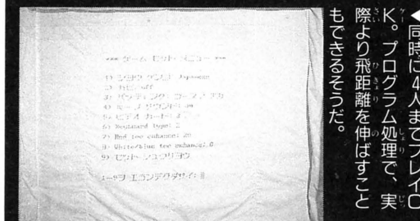
ちなみに今回紹介しているこのマシン。CG再生の使用ハードはIBM383。現在5つのコースデータを持っていて、1コース当たり再生できるシーンは約7億5000カットもある。気になるお値段は、センサーやプロジェクターも含めて、セット価格で1800万円。日本には現在50台ほどあるそうだ。


◀スクリーンはこんな感じ。ショットの弾道や飛距離、風などの表示もあり、この部分はゲーム感覚いっぱい。



▶ホールごとに配置図を見ることもできる。カーソルを動かせば、特定のポイントまでの距離も計測できる。

VIRTUAL REALITY


◀同時に4人までプレイOK。プログラム処理で、実際より飛距離を伸ばすこともできるそうだ。


▶名前を入力したり、コースを選んだり。キーボードを使って、さまざまな操作を行うのだ。





Course Guide

■コースガイド

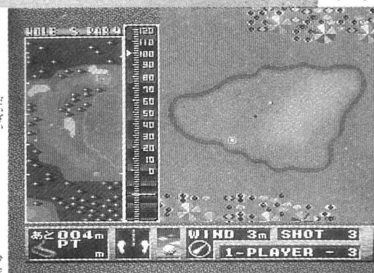
今回紹介した「インゴルフジャパン」は、東京・荻窪駅から徒歩2分の場所にある。設置してあるマシンは3台。プレイ料金は基本的には時間制。1人1時間1500円から。
問い合わせ先は、☎03-3391-3359

Virtual Report

■バーチャル・レポート

「練習場より確かにおもしろい！　でも、地面が平坦だったり、ラフに入ってもむずかしさが変わらなかったり、う〜む、やっぱり本物には勝てない！」と、今回、取材に行った初心者のメタルヘッドは生意気な発言（カメラマンの証言では、そのわりには楽しそうにしていたらしいが……）。「入力はよりリアルに、で、コースは実際にはないような無茶なもの、例えば『プロゴルファー猿』に登場するようなものにする方が、独自のおもしろさが出るんじゃないかな」とも。まあ、これはゲームに慣れている者からの物の見方ではある。次回（もしあればだけどね）は、ゲーム以外の分野の物もレポートしてみたいものである！


◀ページの一番上とこの写真は、実際のもの。リアルさではやはり本物。だが、本物は朝が早く辛いのも事実。



▶ゴルフを題材にしたゲームは非常に多い。最近は複雑でリアルなものが主流。写真はヒューマンのソフト。

知的好奇心120%宣言!!

クラスのリーダーをめざすきみへの一冊

小学五年生 4月号

定価460円(税込み)

3月6日ごろ発売



堀井雄二㊙インタビュー

ドラクエグッズ100名プレゼント



世界にはばたけJリーグ

Jリーグのスターたちに密着取材!!

付録 別冊100ページ SH05 スーパーコミックス

4・5月号連続 応募者全員サービス ラジオつき リスト・ウォッチ

特集 不思議学

●謎の人工物体 オーパーツ

●超激論!! 南山宏VS大槻義彦 UFOの正体は?

●A級保存版 超常用語の基礎知識

ものしり100科事典 恐竜

恐竜の体の色は派手だった!? 恐竜は旅をした? …迫力のカラーグラフで知る、恐竜たちの意外な真実!!

メガドライブ初の
12メガ巨大タクティクス
RPGの世界を完全攻略!
(株)ソニック:責任編集



シャイニング・フォース
～神々の遺産～
百科

3月30日発売予定
980円(予価)
小学館

ロングインタビュー

堀井雄二激談

「ドラクエVのすべてを話そう」

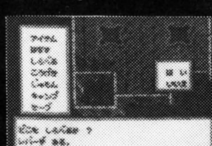
スーファミ攻略3連発!!



スーパーファミスタ



弟切草



ウルティマVI

■まんがと記事で楽しさ100万倍!!



シャイニング・フォース ぬけがけ攻略情報

メガドラファン待望、まんが+攻略記事の完全パック

人気ゲームまんが ソニック・ザ・ヘッジホッグ

小学六年生 4月号

3月6日発売

春の攻略園

パロディウスだ!

改造町人シュビビンマン3

未来少年コナン

シャドーオブザビースト

出たな!! ツインビー

笑顔とび出せ！　桜もニコニコ笑ってる。
楽しいゲームもいっぱい、キミを待っているぞ。
STGにACTに、元気いっぱいチャレンジしよう。
さぁ、きょうからキミもゲーマー1年生だ！

PARODIUS
パロディウスだ！





コナミ／発売中／9800円

この号がでているころは、もうみんなパロディウスのソフトを手に入れているころだろう。そして、ミス神戸やハニーみかよの甘いささやきに昼夜を問わずエク…いや熱中していることだろう。私なんかも夜な夜な夢枕に現れるハニーみかよのおかげで一睡もできないあり様だ。いずれパロディウスが全世界のゲーム少年達をとりこにすることだろうが、そんな誘惑に負けないよう、今回は前付録で戦い残したボスどもと後半2ステージの攻略にいそしもうじゃないか。話は変わるが前号付録の「WE LOVE KONAMI」移植希望ソフトリストはどうだっただろう？みんなも移植してほしいソフトがあったらじゃんじゃん葉書を送ったほうがよいぞ。私も余った年賀葉書に「早坂さんに一票」等としたためている…。そう春は近い…。



前付録でやり残しの大ボスどもを攻略しちゃいましょう

STAGE4 ブタシオ

最近タカハナダに人気を全部かっさらわれて非常に不機嫌なブタシオ。おなかのカラータイマーが弱点だが、しこを踏むと落ちてくるザコのはねかえりと、まわしを投げる飛び道具には注意してもらいたい。



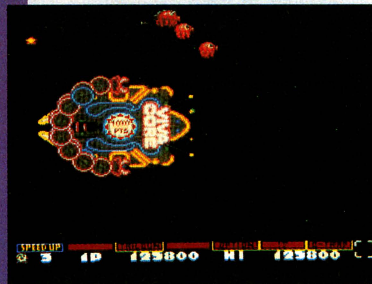
▶しこを踏むたび上からザコがふってくる。あたっちゃなんめえよ。



▶うきゃあっ！まわしなんて投げてきやがって！ばっちいじゃないか！

STAGE5 VIVA CORE

ギンギラギンにさりげなく。というフレーズがぴったりのビバコア。グラシリーズではお約束のボスだが、倒し方も同じ真ん中の核を狙ってショットするのみ。4本のレーザーの中に入るのはタコが一番楽だぜ。



▶後方より現れるビバコア。真ん中の口に4本ブロックがあるでしょ。



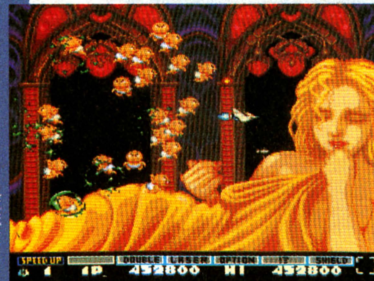
▶そのブロックを壊して、核を狙うこと。大抵撃ってれば当たるから。

STAGE6 ハニーみかよ

この人だけはどうも倒せなくって。てへへといわんばかりに担当者は苦笑いした。顔にショットあびせるなんてそんな。担当者の顔は青ざめる。私だって。私だって人間なんだぁー。担当者は走り去ってしまった。



▶手のひらからわきでるうっとおしいベビーをショットしつつ顔を狙う。



▶ほっておくと、あーら団体様のおでましだーになっちゃいますからね。

せっかく生まれてきたんだから愛しあおうよ… もとい、パロディウスやろうよ!!

STAGE 7 ナイト オブ ザ リビングデッド

はねるしゃれこうべ、ゾンビペン吉、お化けは死なないって本当!?

ハニーみかよで全ての精力をだしきってしまった後は、ぬけがらの君にぴったりの墓場面。人魂やがいこつのオンパレードキャラはそう強くはないのだが、死んで装備を失うとボス前は非常に辛い。ここは《上上下下左右左右ⒷⒶ》を押してフルパワー復活しちゃおう。



▲首を投げてくるがいこつに骨の魚。どうしても墓場というと骨のイメージがでるんだよね。きっと。



▲雨ふって地かたまる。ふっても攻撃はやまず。雨は破壊すると炸裂して小骨を飛ばす。

ひとだまだってのがさない



▲赤い人魂はアイテムをくれる。青いそれはくれない。赤だけを狙うもよし、全部撃退するもよし。そこまでは強制しない。本当だ。

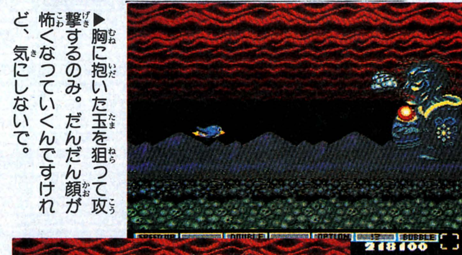
から傘お化けの団体様だ!



▲から傘の団体様はちょっとのショットじゃ砕けない。レーザークラスにしとかないと勝てないないいでしょ。上上使えば?

BOSS 吉原ダユー

最初はけむりのように現れる吉原ダユー。人魂の乱れ撃ちなど、攻撃してくるがさほどのものではない。胸の玉が弱点ってわけだ。



▲胸に抱いた玉を狙って攻撃するのみ。だんだん顔が怖くなっていくんですけれど、気にしないで。



▲まぁふくれっつらしちゃって、やなことあったの?

STAGE 8 タコの要塞

最終面は、そう、グラ1の最終パロディステージさ!!

最終面のタコの要塞。というよりペンギンの巣窟といったほうがてっとりばやくてわかりやすい。様々なペンギンが働いているでしょ。グラディウスをプレイした人ならわかる、このステージ構成。そうそうあったあった、という感覚がきっと味わえるはずだ。

いよいよ最終面は、グラディウスの最終面のパロディステージ。要塞の内部に登場するのは、裏で働くペンギン達を始め、あーあのキャラだ！と一目でわかる連中が、みーんなペンギンに扮して現れる。そして最後に待ち受けるものは?君の目でぜひ確かめてほしい。さて、来号は究極の攻略でスペシャルモード目指せ200万点への道をお送りする。オリジナルボスもばっちり見せるので期待してね！



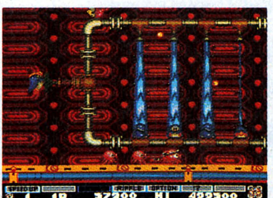




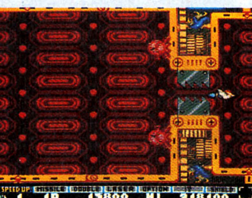
STGだって楽しくなくっちゃ。パロをプレイしているとよくわかるよね。それって。ただ攻撃が派手だったり、敵がすごかったりだけでは、楽しいSTGっていえるだろうか?そんな思いを抱いたなら、ぜひパロをプレイしてもらいたい。その欲求はきっと満足されるはずだ。











改造町人

シュビビンマン3 異界のプリンセス

メサイヤ／発売中／6800円





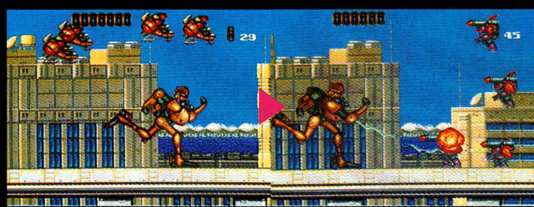
STAGE 1～4のチェックポイントを攻略するぞ!!

STAGE 1

ステージ1はハイウェイでの戦いだ。ここで気をつけなくちゃいけないのは、画面の右から出てくるロボットと、上からミサイルを落としてくるザコのみ。面の途中で敵の2足歩行メカを奪取したら、レーザーで攻撃しながらどんどん進めるはずだ。

画面の左側で攻撃しよう!!

2足歩行メカのレーザーは、自分より右にいる敵にしか攻撃できないのだ。だから、なるべく画面の左側の位置をキープして、ザコどもをけちらそう！







▲敵を倒すとあらわれるアイテムは逃さず全部取ろう。わざとゆっくり進んでアイテムをかせぐ、という手もあるぞ。

▼中ボスのロボットが登場！この敵には、剣よりシュビビームが有効だ。うまくシュビビームを誘導して撃破だ。



STAGE 2

ステージ2では魔空艇の内部が舞台になっている。ステージ1と比べるとかなり広いから、慎重に進もう。

とはいっても、迷路のように複雑な構造になってるわけじゃないから、一匹ずつちゃんと敵を倒して、アイテムで体力回復しておけば大丈夫。2人同時プレイの場合、踏み台の上をジャンプするところがつらいけど、一人ずつ踏み台に乗れば落ちなくてすむぞ。



▲右にある壁は破壊するとダルマ落としのように上から落ちてくる。先に下を壊すと砲台が残ってしまうぞ。

▼エレベーターでは上からワンサカ敵がやってくるぞ。神経を集中してすばやくよけろ！



▲まわりから飛んでくる敵につかまると、ダメージはうけないものの、重くて台が落ちてしまうのだ!!

▶ターゲットアース

画面を横断するように高速で飛行しながら、ホーミングミサイルで攻撃してくる。こう書くと強そうだけど、このボスの耐久力はあまりないのだ。シュビビームをためながらミサイルをよけて、ボスが画面にあらわれたら攻撃しよう。

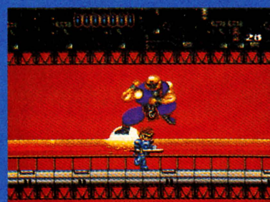


▲シュビビームを3～4発当てれば倒せるはずだ。

▶バッチ

こいつは少し離れていると宙返りで自分を飛び越そうとするから、着地したところをタイミング良くシュビビームで攻撃。近づきすぎるとパンチ攻撃をくらうぞ。





▲宙返りを始めたら走って移動。着地したところを攻撃だ！

2人の力を合わせて突き進め!!

ここでは、2人同時プレイについてのワンポイントアドバイスをしておくぞ。2人の場合は両方の息が合ってないと先に進むのがなかなかむずかしい。やっぱり決め手は協力シュビビームの使い場所だ。がんばってタイミングをつかもう！



▲2人だと楽なだけじゃなくてビジュアルシーンも少し変わるぞ。



▼協力シュビビームの威力は絶大！太助とキャビ子で2種類あるぞ。



▲1面の後半では2人プレイのときだけ特殊武器が使えるのだ。



STAGE 3

ステージ3は次から次へと、めまぐるしく舞台が移り変わるのだ。

前半は夕暮れをバックに空中戦。敵の脱出艇に飛び乗って、追撃をかわすのだ。そのあと雪上で中ボスの「ユキノへ」と戦ったら、後半は地下洞窟へ…。

この面も比較的マップが広いから、常に体力には気を配っておくことが大切だね。敵が出すアイテムはもちろん、のがさずすべて取っておこう。



▲この敵は、ヘタに攻撃するよりも逃げた方がトク。敵同士で撃ち合って、かってに死んでくれるぞ。



▼地上を歩くロボットよりも、高速移動するコースターに注意。しゃがめば当たらないぞ。



▲列車の上に出てくる敵には剣を使うこと。シュビビームを当てると、自分に変身して攻撃してくるぞ。

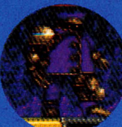
▶ユキノへ

ダメージをある程度与えるたびに、攻撃パターンを変えてくるボス「ユキノへ」。最初はパンチ攻撃をジャンプでかわし、そのまま空中でシュビビームを発射。そのあとはしゃがんでいればボスには当たらないから、スキを見て攻撃。あとは画面の左でシュビビームを撃っていれば勝てるはずだ！



▶魔法車掌

ステージ3の最後で待ち受けているのは、手カギを使って襲ってくる「魔法車掌」だ。



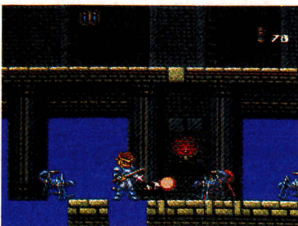
けどボスといっても耐久力がないからあっという間に倒せるはず。



▲ちなみに手カギはしゃがんでいれば当たらない。

STAGE 4

ステージ4は敵の城内での戦いだ。前半にザコがたくさんいるところがあるけれど、落ち着いていればあせることはまったくない。逆にここでアイテムをかせいでおくと後がラクになるぞ。後半では自分の体力を奪う敵が出てくるけど、倒せば体力を奪い返せるぞ。



◀赤い敵がアイテムを持っているぞ。



◀敵にさわるとダメージは受けないけど体力を奪われるぞ。

▶チョピン



いろんな攻撃をしかけてくるボスだけど、連続攻撃をして敵に攻撃させなければカンタンに倒せるぞ。ただし、ボスが飛んで画面に弾を発射したときだけは慎重に移動して、弾と弾の間でやり過ごそう。もちろん、その後はボスが着地したところを狙って攻撃。この連続でバッチリ倒せるはずだ。

▶クレハ姫



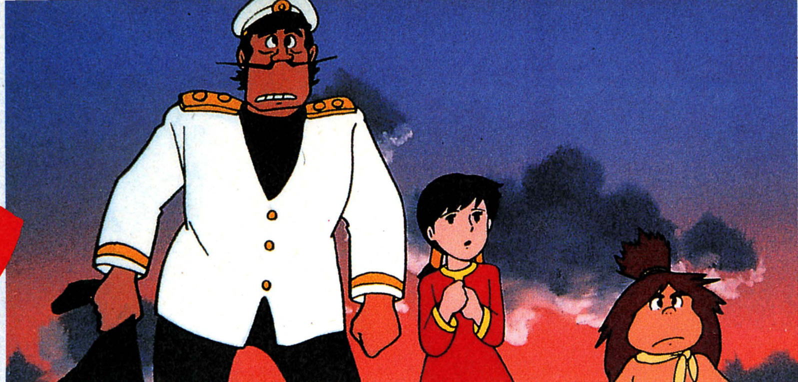
「クレハ姫」の魔法攻撃はかなりやっかいだ。このボスに対しては、攻めよりも守りを重視した方がいいんじゃないかな。とくに相手がレーザーを撃つ気配をみせたら、すかさずジャンプ！　このとき空中でシュビビームを発射して、下に誘導しながら着地すると、うまくボスにあたるぞ。

そして戦いは次元を超える…!!

▶今月紹介したステージ4以降では、ガラッと展開が変わる。はてさて、どんなことが待っているのかな…!?

©NCS

未来少年コナン



ファン待望のアクションゲーム「未来少年コナン」がいよいよ発売されるぞ。アクション&ビジュアルでつづられる名作アニメが君にも体験できるぞ！

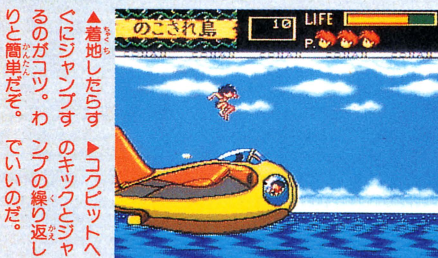


RIOT・日本テレネット／発売中／7200円

全6ステージのポイントを紹介するぞ!!

STAGE 1 のこされ島

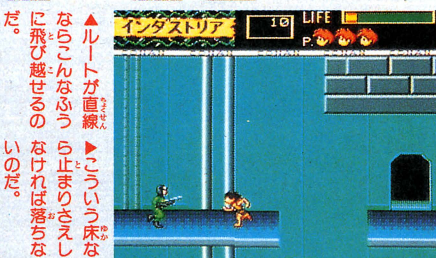
ステージ1の難易度はかなり低いぞ。写真の場所はジャンプで抜けられる。わざわざ上に登る必要がなくなるのだ。ボスのファルコは弾の出るタイミングをおぼえれば楽にクリアできるぞ。



▲着地したらすぐにジャンプするのがコツ。わりと簡単だぞ。 ▶コクピットへのキックとジャンプの繰り返しでいいのだ。

STAGE 2 インダストリア

ステージ2でのポイントは戦わないでもすむ敵とは戦わない、ということ。頭の上を飛び越して抜けてしまおう。落ちる床のトラップは立ち止まらなければいいのだ。ビビって止まっちゃダメ。



▲ルートが直線ならこんなふうに飛び越せるのだ。 ▶こういう床なら止まりさえしなければ落ちないのだ。

STAGE 3 ラオ博士

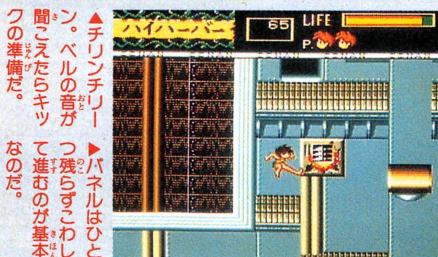
ステージ3での小さい足場が落ちてしまうというトラップは、落ちそうな足場の上を歩いてからジャンプすればだいじょうぶだぞ。それとコンテナやライトにはアイテムがあるぞ。必ずこわそう。



▲落ちかけた足場の上を歩いてからジャンプ。あせりは禁物。 ▶コンテナをこわせばいろんなアイテムが出るのだ。

STAGE 4 ハイハーバー

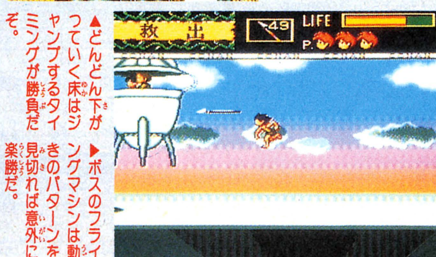
ステージ4で出てくる自転車兵の中には倒すとアイテムを出すやつもいる。残らず倒そう。ガンボート内のパネルはこわすとアイテムが出たり、先へのルートができたりするぞ。これも全部こわそう。



▲チリンチリーン。ベルの音が聞こえたらキックの準備だ。 ▶パネルはひとつ残らずこわして進むのが基本なのだ。

STAGE 5 救出

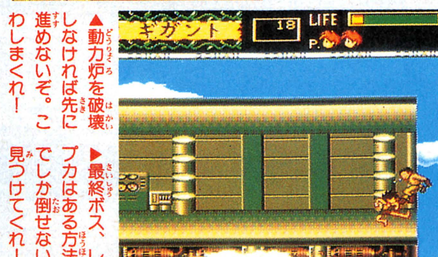
ステージ5は今まで以上にトラップが多い。その中でも難しいエレベーターゾーン。ここはゆっくり下がる床だけに乗るようにしよう。ボスのフライングマシンはモリがないと苦戦するぞ。



▲どんどん下がっていく床はジャンプするタイミングが勝負だぞ。 ▶ボスのフライングマシンは動きのパターンを見切れば意外に楽勝だ。

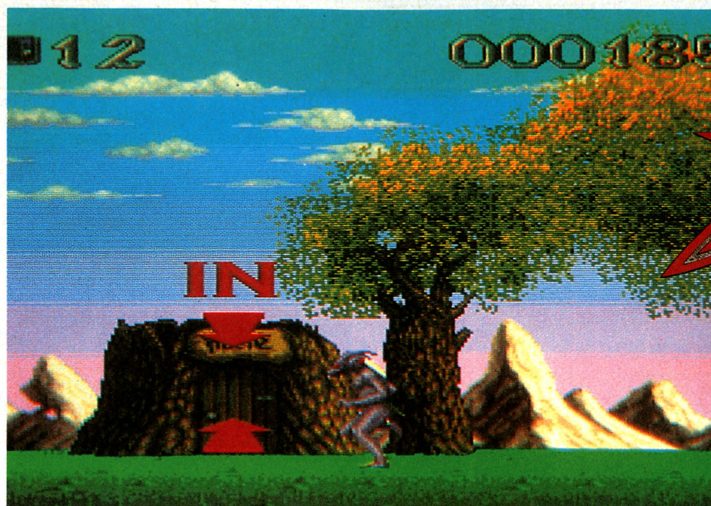
STAGE 6 ギガント

ステージ6は超弩級爆撃機「ギガント」内でのアクションだ。最終ステージらしくいろんなトラップがめじろ押しだ。ここをクリアすれば感動のエンディングが待っている。がんばるのだ。



▲動力炉を破壊しなければ先に進めないぞ。こわしまくれ！ ▶最終ボス、レプカはある方法でしか倒せない。見つけてくれ！

©NIPPON ANIMATION CO.LTD. 1978 ©TELENET JAPAN 1992



SHADOW OF THE BEAST

シャドー・オブ・ザ・ビースト【魔性の掟】

ビクター音産／3月27日発売／7200円



幻想的な世界観が魅力的な、一風変わった海外からの移植ソフト。オリジナル版にくらべたら、ずいぶんやさしくなってるんだけど、それでもかなりムズかしい!! とくに慣れないころは苦戦すること必至。そこで今月は、前半ステージのマップを中心に攻略していくぞ。

超難度ACTマップ大公開!

◆STAGE 1

地上で左にいったところにあるのが、この地下ステージ。最初はここに来ないと後で困るぞ。まぁ、そんなに難しくないから、練習気分で戦おう。とくに各種トラップをかわすテクは、後々必要になってくるぞ!!



◀まずマップ①の中ボスと戦おう。手に持つ球が弱点だ。こいつを倒せば、手からショットを撃つ強力なパンチが手に入る。



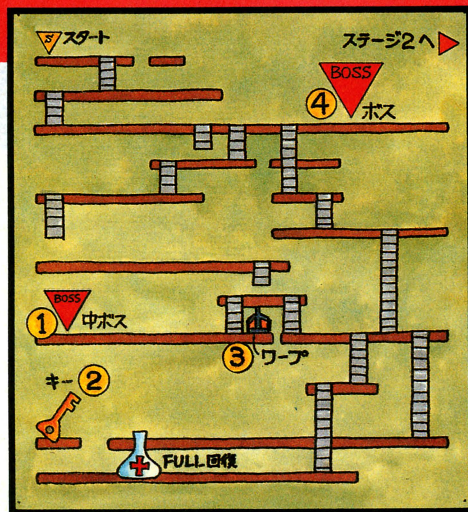
▲マップ②の場所にある鍵。超重要アイテムだ。取り逃すなよ。



▲これはワープ装置。ボスのそばまで運んでくれるぞ。



◀マップ④の場所にはボス、スカルチャリオットがいる。武器さえあれば楽勝だ。



◆STAGE 2

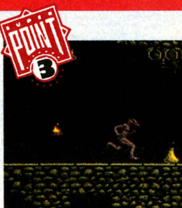
ここらへんから敵の攻撃も激しくなってくるぞ。また、解くための手順もかなり複雑だ。マップを頭の中に叩きこんで、慎重にゲームを進めよう。特に気をつけたいのは、マップ②の鍵だ。これ、重要。



▲マップ①のスイッチ。これを押さないと、③の薬を取るのが大変になる。



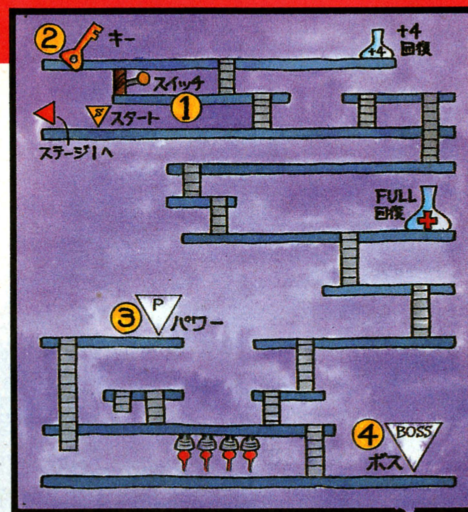
▲マップ②の鍵。このステージでは使わないが、後々必要になってくるアイテム。



◀マップ①のスイッチを押せば取れる薬。取ればパンチ力が強化されるのだ。



▶ステージ2のボス。下から出るトゲに注意。

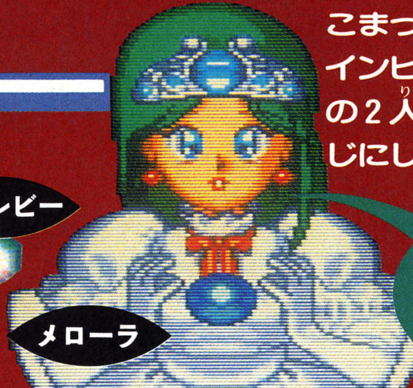


●小学館のよいこの絵本

たたかえ!みんなのツインビー

ある日のことです。わくせいメルがわるいやつらにおそわれてしまいました。メルの女王メローラがこまっているので ツインビーとウインビーの2人はわるものたいじにしゅつどうです。





ツインビーとウインビーのひっさつわざは、とってもきょうりょくなビックショットです。すごいはかい力があるんだ!





ツインビーとウインビーをまっていたのは、きょ大なボスキャラでした。2人ともがんばれ!!





おれさまがあいてだ! かかってこい!!





ツインビーたちはわるものをやっつけました。でも冒険はまだ続くのです。

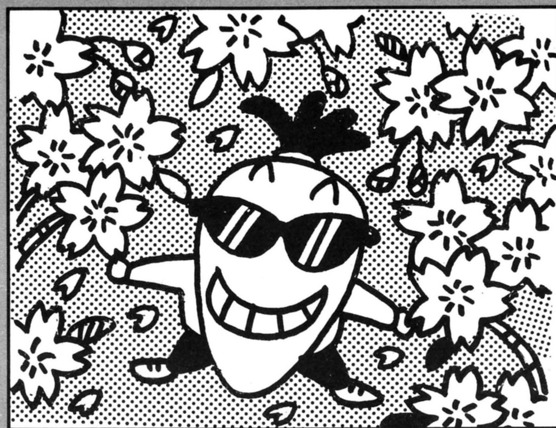
やったね!!



コナミ/発売中/6800円



NINZIN CLUB





ニンジン倶楽部

泣いても笑っても、怒るよりはいいかもしれない。いよいよ今月で、すっかり頭がよいよいの担当である。そんなわけでニンジンGPも最終回を迎えた。全ポイント発表は次号だぞ！

憩のコピー館

これでキミもコピーライターら!!



ポイント＋1

今月はコメントを歌で詠んでみた。

●千葉県／安藤充謙

♪won't be long　ボンビーlong……

もうすぐさ届くまで

　待っていてね　粗品のことだよ

●愛知県／CAR-II

♪冬が卍丸よ〜……

●茨城県／オクトパス和也

♪ライジングサンに連〜れられて

行っちゃった〜

英語が話せぬ人は　ハローに注意

　これがホントのハロー注意報

●長野県／ヘップリ大魔王

BABEL前に飲む　by田中邦衛

食べてからもノム

　……さんは　ヤクルトの監督だ

●愛知県／森田将也命

ドラゴンズ、リード（ドラゴンブリード）

でもトイレから帰ったら逆転！

　なんて与田…あ、違った、ヤダよぉん

●愛知県／ホーミング

車道でエンスト

（シャドー・オブ・ザ・ビースト）

しょうがないから　メシでも食うか

　……車道でトースト

●岐阜県／あるらうね

メスブタ見た（メソポタミア）

私だって　お風呂の鏡で　ヘソブタ見た

●大阪府／ロシアン

寛平さん対円楽

（キャンペーン版大戦略）

東京だったら　座ぶとん1枚

　大阪やったら　焼きとん1串

●大阪府／らんま5/8チップ

難波（に）自分のウチ（らんま½）

ナンバとは　大阪の地名だ

　スポーツ・グラフ誌じゃないぞ

●三重県／平成ファジー男

モダンなフラダンス

（ボナンザブラザーズ）

おぼろ月　新築マンションは

　モダンな風呂ざんす

——ところで、ここまでのコメント、いったいどこが歌なの？　川柳にもなってない。

●東京都／イシュト・ヴァーン

『サルまん』だ！（サラマンダ）

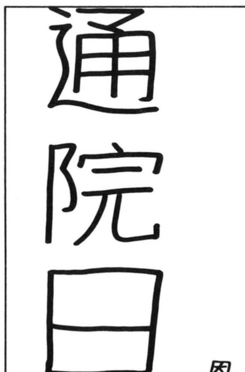
お、よくぞ見破った。今月は「サルでもできるコピー館（正しくはコメントだけどね）」すなわち「サルコピ」だったんだピョ〜ン。



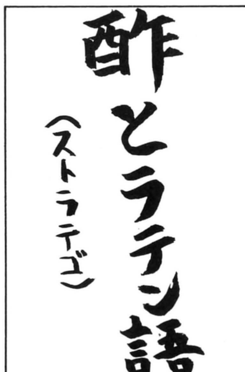
▲福島県／みもりん　私も小麦色してるぞ。漂白した小麦色…。



▲神奈川県／ドヘタ大王　ねぇムーミン、ビーフン食べる？



▲東京都／三国太郎太　私の歯痛は通院日になるたびに治る。



▲東京都／フリッツ・フォン・円楽　どちらも……口がすぼむ。



▲埼玉県／シロボン　これってB'zがしてったやつ？

とーきょーどーも
TOKYO DŌMO

ポイント＋２

この５年間、いろんな懸賞に応募してきましたが何も当選しません。先日、懸賞の下に「雑誌公正競争規約の定めにより……」と書いてあるのに気がつきました。そういえば４才の頃、何かの懸賞に当選したような覚えがあります。この５年間、何も当選しないのはそのため？　　（奈良県／おみ）

「雑誌公正競争規約」とは懸賞などの選考において、応募者に対して公正を期するもので、その選考でズルがあったり、えこひいきしちゃいけない、てなことが定められている。

ところで僕もここしばらく懸賞と名のつくものに当たったことがない。雑誌の懸賞ばかりか、お年玉年賀ハガキは切手すら当たんなかったし、商店街の福引きでもスカの連続。毎夜あみだくじをやって、スタッフたちの夜食の買い出しには行かされるわ、その帰り道に犬のウン○は踏んじゃうわ、毎日貧乏くじばっか引いている。

それはともかく、そんな規約の定めにより「ある懸賞に入賞した人は、同じ号の他の懸賞に入賞できない場合がある」のだ。そういや僕も幼稚園の頃、お楽しみ会で柄つきタワシが当たったことがあったっけ。

つまり、その雑誌の同じ号で、ひとりの応募者が同時に２つの懸賞に入賞できない場合があるってわけ。思い返せば、あの幼稚園の時以来、僕には、いいことなんて、何もない──。えーと、だからキミが心配するようなことはないから大丈夫、ってことだね。

とんねるずのやってるＴＶ番組にゲーセンの『ファイナルラップⅡ』が出てからというもの、このゲームをやる人（特に女性の人）が増えた。この間なんか対戦を申しこまれて、少しびびっちゃいました。　　（山口県／ハドチョン太郎）

そんなことで驚いていてはいけない。Ｆ１にも女性ドライバーがフル参戦する時代だもんね。『ＦＬⅡ』ばかりじゃなく、なぐりものや腕ずもうもの、脱衣もの、グルグルきょう体もの……などにも、どんどん女性の方に挑戦してもらいたいものだ。あ、ゲームに限らず、社会の各分野にもね。Ｆ１に続き、さ、ＪＲの電車の女性運転手をめざせ！

つねづねフシギに思ってたんだけど、ＪＲにも女性の職員はいるはずなのに、駅であまり見かけない。東京駅のホームにはときどきいるらしいんだけどね。どこで働いてんのかだれかレポートしてくんない？

10月31日放送のタミヤＲ／Ｃカーグランプリに出ていた、月Ｐチームの女性の人はだれですか？　編集部の塚原さんも出てたんですけど……。　　（山形県／デップ・ニー）

♪ま〜どに西陽が〜……あの女性は編集部のスタッフじゃない。♪当たる部屋は〜……どうやらあの大会のための助っ人らしいんだけどね。♪い〜つもあなたの〜……オトナの秘密ってやつかな。え、これはテレサ・テンの歌だよ。とにかく、んもう塚原さんたら！

３月号のＰ127に出てた“至高のパッド”がモーレツに欲しいんですけど。　　（山梨県／アイルトン）

あれ、どうしたの？「捨てちゃったぜぇ、なんとか倶楽部のボツハガキといっしょに。あんなもん使いもんになんねぇって。サンショウウオの幼生みたいで気色悪いったらありゃしねぇ」……というわけで、あれは桐の箱におさめて大事にしまってあるそうだ。あ、もちろんハガキもね。代わりに、海原あーむんのかぶってたカツラじゃだめ？

ＰＣエンジンＤＵＯにバックアップすることはできるのですか？　友だちや店の人に聞いてもわかりません。どうか教えて。　　（宮城県／汗　体臭）

ＰＣエンジンＤＵＯとは、ＰＣエンジン本体（コアグラ）とスーパーＣＤ・ＲＯＭ²が一体になったものだ。ところで、うちのスタッフの相京は“朝寝坊”と“エラそうな顔”が一体になったものだ。だからＤＵＯは普通のＣＤ・ＲＯＭ²やスーパーＣＤ・ＲＯＭ²と同じようにバックアップができる。ちなみに、相京はプロレスファンなので、バックドロップができる。でもその技をかけられて打ちどころが悪いとテラ○トになっちゃうので、よい子はマネしないように。すなわち、こうゆうハードやソフトに関するマジメな質問は、Ｐ77の「月Ｐエンジンルーム」に送った方がわかりやすい答えが返ってくるよ、ってことだね。

１月から月Ｐを買いました。ハガキを出そうと思ってましたけど、勇気がなくて出せませんでした。でも、おれも仲間に入れてくれ──い！　　（千葉県／帝王）

月Ｐを愛読してくれる人、中でもこのニンジン倶楽部のファン、特に当倶楽部の担当者を「こいつ、いっつもバ〜カで〜」と尊敬してくれる人は、ハガキを出してくれても出してくれなくても、み〜んな仲間だ。なにしろ月Ｐのキャッチフレーズは、愛読者の諸君はすでによく知っている通り、友情・勇気・闘志・団結・勝利・正義・熱血・正確・迅速・正直・勤勉・早起・上品・夜食・誤字・安価・秀麗・書操・粗品・遅配・収賄・喚問……なんじゃこりゃ!?……というわけで、頭の中味はうすいけど、友情にはあついぜ！

文化放送の『キッチュ夜マゲドンの奇跡』という番組を聞いてたら、月ＰのＣＭやってた。　　（東京都／がんばれピケ）

あのＣＭ、原案は私が考えた（これホント）。ジャッキー・チェンと河合奈保子を起用しようとしたもの（これはウソ）。でも、それボツになっちゃったんだよね（ホント）。すんげおもしろかったのに〜！（これは不明）

小学校で使う「たて笛」は大人になっても役に立ちますか？　　（高知県／人間計算機）

うどんをこねる時に使ったり、七輪で火をおこす時に火吹き竹の代わりに使ったり（きれいな音色がしてなかなかいい）、進んだ都会生活ではちょっとアレは欠かせないぜ。

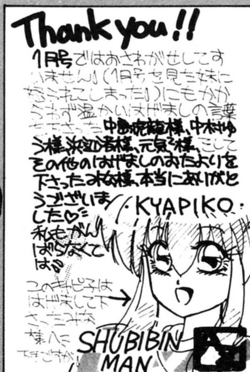
2月号「ああ、渋谷駅」当選者

正解　あ・Ｂ−10
い・Ｂ−８
う・Ｃ−11
え・Ｂ−２
お・Ｂ−６

北海道	流水映里	福島県	山下功洋
青森県	今井幸紀	岐阜県	三輪智也
秋田県	佐藤英徳	静岡県	井村　司
山形県	高橋幸子	愛知県	近藤英明
福島県	斎藤靖幸	京都府	海部慎吾
埼玉県	会田淳一	大阪府	大西慶喜
東京都	五島秀和	兵庫県	福田真行
神奈川県	八田信一	広島県	野田　渉
		山口県	大森勝也
		高知県	尾崎文彦
		福岡県	今泉　進

女子校レポート 秘密の花園だより

ポイント＋1



▲沖縄県／東☆迦羅感涙　学校行ってるって。うん、良かった。

▲福岡県／てす太ろっさ　中学生になったら、また出してね。

▲長崎県／S2＋　こーゆう実録的なの、いいねぇ〜。

▲栃木県／小6のうみき　一応女子校レポートだけどね。

▲長崎県／翠雲純　3位ってーと、あの学校かぁ。ほほう。

▲大阪府／涼々　中1で煙草!?よ、世の中どうなっとんじゃい。

▲長崎県／ゴエモン　それにしても、本当にオーエド好きだね。

▲東京都／栗林きゅう　家は埼玉だけど都会だぞー!!（笑）

▲山口県／胡桃りゅうか　歌か…。一度僕の美声を聞かせたい。

秘密の花園 別館 やきとんナガス鯨団

お答え編

ポイント＋1

A55:江戸川乱歩の「明智小五郎の事件簿」とかクリスティーの「そして誰もいなくなった」などかな。
（神奈川県／松本斎♥）

A57:ズバリ、乗鞍でしょう!!　サイコーですよ。（愛知県／ぺんぺん1号♥）

A60:絶対見られない!!　夜眠れなくなっちゃうし。（神奈川県／大宮♥）

A61:私のやるゲームってほとんどＲＰＧなので、クリアした後はとことんレベル上げたりアイテム探したりして遊んでます。（宮城県／掃部関勇♥）

A61:中古屋で欲しいソフトと交換します。差額払うだけで買えるから便利だし、安上がりですよ。（東京都／月光♥）

A63:やっぱ一人で行動すると不安(!?)だからでしょう。（兵庫県／CECIL♥）

▲岐阜県／あるらうね　編み物ってのがいいね。

▲長崎県／翠雲純　けっこうハズいな、それ。

▲茨城県／ぽに　はは、59番だぶっちゃった。

▲長野県／りーやん　行儀正しい、かな？

質問編

Q65：親と大喧嘩したとき、どうやって許してもらいますか?お願いします！
（愛知県／KENE酢♠）

Q66：今まで見たゲームのエンディングのなかで、一番印象に残っているのは何ですか？（広島県／シェイダス♠）

Q67：誕生日には何をプレゼントしてもらいたいですか?お願いします!!
（青森県／シティハンター♠）

Q68：91年のTVドラマで、一番良かったのはなんですか？　理由も教えて。お願いします。（山形県／デップ・ニー♠）

Q69：電車通学をしている人、通学中なにをしていますか？　お願いします。
（広島県／シェイダス♠）

Q70：ぼくは同じクラスのホモに好かれてしまいました。どうしたらいいんですか？　助けて!!（岐阜県／まさやん♠）

今月の超ド級たわけーは、このみなさんだ！ プロデーマー列伝 すぺしゃる

ポイント＋1

『僕の父は、フルーチェをカレーと間違え、**ご飯にかけて食べてた**味の分かる男です』（山形県／ディップ／ニー）

『おばあちゃんは、僕を加勢大周と**間違えた**』（愛知県／ラヴ牧瀬里穂）

『友人に“THAT”の意味を聞かれたので、「あれ」と教えてやったら「**あれじゃ分からん!!**」とほざいていた』（岡山県／あったん）

『友人は、**チャネリング**をしている』（福島県／中島虎龍）

『姉にちょっと難しい計算問題を聞くと、「**子供はまだ知らなくていいのよ♥**」と言ってごまかす』（愛知県／ブリーフ）

『公園の花火を見て、「UFOが墜落したんだ!!」と叫びながら新聞社に走りこんだうちの**ダディー**』（富山県／水上敦史）

『サッカーの試合に負けた理由を監督に聞かれ、「敵が**こっちより点を取った**から」と答えた友人S』（高知県／人間計算機）

『目薬と間違えメガネクリンビューをさし、「かーしみるなー」と言っていた父の目は**真っ赤だった**』（大阪府／紅留離）

『「こんなもの恐れることはない」と言って**塩酸の原液**で手を洗って見せる教師O』（大阪府／らんま5／8チップ）

『私の友人S橋は、町で見知らぬおっさんに「おい!!そこのにーちゃん」と呼び止められ、「**あんたみたいな弟はおらん**」と言って逃げてきた強者だ』（東京都／三国太郎太）

おさまつくんコーナー

ポイント＋1

●2月号のP64ほど恐ろしいモノはこの世にないと思う。（東京都／Mr.ヒラ王）

●「天外II」の世界はジパングなのに、カブキの傘には「日本一の…」と書いてある。（東京都／勇者うっちゃ）

●やいウォーリー!! 貴様は何回迷子になれば気が済むんだ!!（東京都／GTくれ）

●月P3月号のプリンセスカフェに出た、井上晴美ちゃんの服装が不満だったのは僕だけではないはずだ。（愛知県／ラヴ牧瀬里穂）

●某イレブンのおにぎりには「2秒でノリとご飯がドッキング」と書いてあるが、2秒で作れる人はいるのだろうか？（千葉県／我竜）

●「忍者龍剣伝」の3か国切り替えメッセージの中国語を読める奴はいるのか!?（大阪府／らんま5／8チップ）

●2月号の東京ドーモで、最初のリアクションに「それは杞優と……」とあるが、正しくは「杞憂」やぞ!! 慣れない故事成語なんか使うから……。（千葉県／安藤允謙）

……トホホ、ごめんちゃい……。

●くにお君はいつになったら熱血高校を卒業するのだろうか？（千葉県／もんなしたろう）

●「BABEL」の広告のセフィアのズボン(!?)はあぶないと思う。（宮城県／掃部関勇）

●「ファイプロ」の急所攻撃はなぜあんなにすごい音がするの？（愛知県／ワコール）

セナ・プロ激突討論会

ポイント＋1

——投稿分科会——

あったん（岡山県）：僕の秘訣はネタ本。これっきゃない!!

KENE酢(愛知県)：ズルいかも知れないけど、友達からネタを得るのも良い。

ムッチー(山梨県)：誰かをかってにライバルと思い、負けないと思いながら投稿すると燃えていいよ。

——宮沢りえ分科会——

渡辺さとし(北海道)：あの本、学校に持ってったら教師に取られちゃいました。

桃ちんV2(福島県)：大人はいいよ、中見れて。子供は表紙しか見れないぜ。

津滝東風(広島県)：僕は、女の子にはあんなことしてほしくないです。

遙かなる広辞苑

ポイント＋1

溺れる物は笑うと怒る
【豊島園】昔、姉がプールで溺れているのを見て笑っていたら、後で散々怒られた。（東京都／三国太郎太）

セガの功名
【対立】セガと張り合うことで、ハドソンも頑張れる!?（岡山県／あったん）

泣いてテラモトを斬る
【解釈】役立たずを嬉し涙で斬るようす。（愛知県／筑前守秀芳）

貧乏居間なし
【意味】貧しい人は、家に居間がないということ。（愛知県／KENE酢）

銃、欲望を制す
【解釈】下心があっても、相手が銃を持っていたら何も出来ないこと。（愛媛県／ホーミング）

団長の利
【意味】食物のことで争っていると、団長がやってきて横取りしてしまう。（三重県／劉備玄徳）

散ると咲くでは大違い
【一言】受験生の皆さん、春には桜を咲かして下さい。（岡山県／殺陣剣斗）

いいぞ！バカ回れ
【解釈】バカがくるくると回っているのを見て、思わず応援する言葉。（群馬県／どんぐり）

ニンジンブックメーカー

ポイント＋1

さて、今月もブックメーカーのお時間がやってまいりました。当コーナーも残すところあと一回。既に問題の発表は終了し、あとは正解の発表となりました。さて、2月号のベッティングの正解は、貴花田よりきり。若花田負けでしたので、正解は⑤―⑧となりました。正解者は6名、それぞれポイント1です。

愛［AI］のデュエットまんがでWINK

ポイント＋1

泣いても笑ってもグランプリ最後のニンジン倶楽部。みんなはどうだったかな？　次号からは新コーナーなどがスタート!!（予定）

まんが73号



◀兵庫県／光圀　しかし、タマゴでガンガン叩いていれば割れもするわなぁ……。

◀沖縄県／ヴァディス　史上最強の8歳児…、見たくなさすぎるううう。

まんが77号



◀大阪府／八神飛鳥　卍丸に人気の座を奪われたジライヤ。どーなる？（意味なし）

◀東京都／三国太郎太　こーなったのか。それにしてもジライヤの素顔って？

まんが79号



◀千葉県／慢性盲腸男　使えないことで有名なバード。でも、ジジイになんのはヤダよな。

◀福井県／ボン太郎　元祖ジジイ…もとい仙人の逆襲だぁ。なさけない絵がいいねえ〜。

まんが81号



◀新潟県／モアイ鳥人　勇ましく登場したモモトラマン!!　どんな事件が待っているのか。

◀埼玉県／魔神王タアト　そーいや、最近妙に金が無いんだよな。肩も重いし…。なぜ？

まんが84号



◀三重県／劉備玄徳　コナミといえばモアイ。でも煙草の煙で敵を倒してたとは…。

◀東京都／飛竜　なんか、あんまり笑えないよ、このネタ。煙草止めようかなぁ。トホホ。

愛のデュエットまんがでWINK 次号のお題

まんが85号



◀長崎県／S^2+　ありそうありそう。ナナちゃん絵、上手くなったねえ。

まんが86号



◀兵庫県／光圀　懐かしいね、トーマス。でも、これって桃鉄のネタだったの？

まんが87号



◀佐賀県／ウルトラマン28号　分かるなこの気持ち。ほんと殺したくなるよな。

まんが88号



◀宮城県／掃部関勇　ゲーム中も菊五郎との戦いは最高におかしいよ。



PC小町倶楽部（ピーシーこまちくらぶ）
他機種特集

ポイント+1 ★ひっさ、びっさ、の、他機種特集〜♡コンコン、F・Fシリーズ大・大・だ〜〜い好きだからウレシ〜〜い♡　たっ！たのむかくまってくれ！　Ⓒあれ？あなたおとなりの？　うわ〜！しゃべるな〜!! Ⓑなーんだよ、ハガキん中に隠れちゃった。　Ⓒ春になると、いろんな人が出てくるから不思議よねん♡

★おたよりのコメントはコンコンよん♡　Ⓑマークはバットマンのセリフだぜ。今回の〆切りは3月31日。よろしくな!!



◀東京都／COBRAさん　カッコイイ!!すごく凝ってるねんっグラデーション貼り分けが上手!!



◀群馬県／貴森ゆうさん　誕生日おめでと!!何才になってもかわいく色っぽい絵を描き続けてね♡



◀東京都／三国太郎太さん　バックのレタリングと重厚なイラストのコントラストが美しいわん!!



◀秋田県／風色しるふさん　ハガキに書いてくれる私信いつも楽しみに読ませて貰ってるわよんっ



◀神奈川県／鯨さん　キャラの特徴捉えてるぅ!!あ…手描きのすっごい素敵な年賀状ありがとね♡

BATマン賞



◀東京都　柳原きのっぴーさん



◀長崎県／ゴエモンさん　Ⓑ俺にささげるって!?最高にうれしいぜっ!!またHなの送ってくれな!!



◀栃木県／秋海べるのさん　トーンがアクセントになってて綺麗♡Ⓑおおッすんごいカワイイぜ!!



◀宮城県／べーいちさん　Ⓑ Hなイラスト期待してるぜカワイイのな!!



◀神奈川県／MS-17さん　指が痛くなるけど面白い名作ゲームよね!!

◀神奈川県／ズームイン杉田さん　カワイイっ!!ドクロにズームイン♡

◀東京都／うぉーりゃー中村さん　SFCのストⅡ楽しみよねえ〜ん♡

今月のCON²賞



◀神奈川県／ちぇーむす佐野さん　髪がほどけた感じ上手だってばっトーン選びもセンスいいね♡



◀静岡県／仏³さん　毎月上手くなるわねん!!鎧やロゴから熱意を感じるわん♡構図もいい感じっ!!

瀬森"トーンの魔導師"るうらさんおめでとーっ!!そーそー。FFⅢって本当バランス良くていいゲームだったよねん！

▲東京都／瀬森るうらさん



◀神奈川県／桜その江さん　美人!!瞳の描き方にこだわりを感じるわん♡Ⓑチラリと足がグーッ!!



◀千葉県／きゃたら²さん　「笑ぅごるぺぇざ」気に入ってくれてありがとねん!!うれしいよーん♡

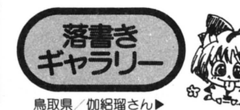




PC小町Jr

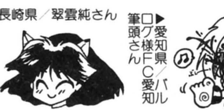


落書きギャラリー



▼長崎県／翠雲純さん

鳥取県／伽紹瑠さん▶



◀愛知県／バルログ様FC愛知筆頭さん

「PC小町Jr」左端上から、門鍵☆蹴さん、胡桃りゅうかさん、M・TAKEさん、やむな中佐さん、左下、猫河師万さん、やぶのあわづさん、ぼにさん、勇者ロトさん、でした。

イラスト・文責／見田竜介

怪力美術館 番外編

うおりゃーを捜せ!!

たいへんだー！うおりゃー大橋館長がこのコーナーから逃げだしたー!!

ニンジンGPもおわりだっちゅうのに…

先月、あんなにおどかしたのがまずかったかなー

うおりゃー大橋は5体に分裂して、この本のどこかにかくれてしまったっ!!諸君！なんとか探してやってくれ。

WANTED

おたずね者です 捜してください。

ワシが代理館長になって、このコーナーつづけるぞい！

ポイント＋1

栃木県／投稿ボツ太郎▶きさまのようなふとどき者、GPの集計を操作して、減点にしてくれるわ。

岡山県／デビルズファイヤー▶う〜ん…気になる「一部で有名人」。いい味出してるぜ、この顔!!

静岡県／仏³▶人気あるなァあてさき娘…。こりゃワガハイもウカウカしとれんぞい!!

宮崎県／不老不死セブン▶この絵は、「他人の空似」なんだそうだ。某べっぴんという H本に掲載中。

大阪府／少年栄君▶プライドを捨て、くそ力を見せてほしかった。次回はぜひ実現してくれい。

熊本県／富永佳樹▶ウ〜ン…におってきそうなリアルタイプベルテラ。白い歯がさわやかだねっ！

大阪府／紅留離▶ホイホイ、来たぜ第2弾。いいなァ、女子高の先生は楽しそうで。俺もやりたい。

広島県／びゅうまくん▶相京ってイイヤツだぜ。歌もうまいんだ。

？／TOMさん▶ホラー映画みたい!! どう見ても殺人鬼だな。

福岡県／PCマンFAN▶いいアイデアだが、俺は嫌煙家だ。

埼玉県／魔神王ダアト▶サリーちゃんのしもべになりたい♡

岡山県／牧野浩二▶いいこと言うじゃん。その通りだ！がはは

島根県／揖屋▶ハガキにヤキモチやいてるのが情なくて爆笑!!

大阪府／梅夢▶おおっと…この続きは見たくない!! ヤメロ！

岐阜県／ブラックホール▶内容よりも読めるかどうかだ!!

広島県／ビーバー▶どうしよう？マスダ君、人気出てきたよ!!

広島県／井上立直▶いいぞっ！マルハゲドン接近!!（古い!!）

埼玉県／シャミー▶つーことです。これにて打ち止め〜〜〜!!

「うおりゃーを捜せ!!」応募方法！

◉このページの右上「WANTED」と同じ顔の載ってるページ数（3つ以上）と、住所、氏名、年齢を、ハガキに書いて送ってねっ!!

ラクガキしてあるわけではない

正解者の中から抽選で、20名に「うおりゃー大橋のサイン入りターボパッド」と「月P特製テレカ」のセットをプレゼントするぞいっ!!

うおりゃーを捜せ!!のあて先はコチラ！

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部④
「ちょっとむずかしいけど、ガンバれよ〜うおりゃーを捜せ!!」係

そのほかのあて先はこちらよ!!

〒101-01東京都千代田区一ツ橋2の3の1
小学館 月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部④〇〇〇コーナー

●しめきりは3月29日。発表は月刊PCエンジン本誌6月号でおこないます。

2月号ビッグプレゼント当選者発表

①スーパー桃太郎電鉄II（5名）
埼玉県　坂口大舗
山梨県　渡辺栄二
長野県　町田竜彦
京都府　長谷川敏寛
福岡県　前山　稔

②1992ハドソンCD-ROM²音楽全集（10名）
北海道　田中　裕
栃木県　小野竜也
東京都　倉沢優子
神奈川県　有賀　望
石川県　中居義晴
静岡県　鈴木尊文
兵庫県　西村裕一
佐賀県　樋口剛嗣
熊本県　中村正文
大分県　佐藤成亮

③ファイティングラン（3名）
京都府　藤井　稔
島根県　高橋　賢
熊本県　田辺公一

④秘宝伝説クリスの冒険ソフト&ポスターセット（3名）
北海道　檜山武文
岐阜県　加藤大輔
愛知県　稲村伸一郎

⑤雀偵物語2テレカ（5名）
山形県　阿部光一朗
茨城県　田口利江
千葉県　小島信人
愛知県　櫻井健一
大分県　武吉敬一

⑥桃太郎電蓄IIテレカ（5名）
茨城県　遠峰真次
長野県　原田基靖
新潟県　五十嵐直人
広島県　石井　剛
高知県　大平　穣

⑦らんま1/2〜とらわれの花嫁PRビデオ（5名）
埼玉県　竹内栄滋
東京都　北嶋敬道
新潟県　池田大介
愛媛県　須賀省吾
宮崎県　原田　誠

⑧あげだまテレカ（15名）
北海道　北川拓司
山形県　斉藤良二
埼玉県　佐藤和彦
千葉県　上野哲也
東京都　蛯沢竜二
新潟県　佐藤　武
石川県　畠山真二郎
滋賀県　山脇友美
京都府　前田敏明
大阪府　川原康治
大阪府　山林厚之
兵庫県　小林玲彦
兵庫県　小西幸雄
広島県　若林祐壮
福岡県　野口賢一

⑨クイズ世界はSHOW by ショーバイゲーム（5名）
群馬県　井田彰弘
大阪府　大水浩樹
岡山県　金田　悟
山口県　藤屋伯夫
愛媛県　宮本宏彰

⑩KOボーイ拳闘士（5名）
山梨県　山口陽司
石川県　紺藤吉郎
愛知県　水野恵太
兵庫県　安永修章
広島県　みやもとひろつぐ

⑪ディスクマン（1名）
山口県　大谷　智

⑫キャデラック型電卓（5名）
北海道　菊地　誠
福島県　五十嵐敏晃
埼玉県　野原信行
東京都　平野二郎
東京都　田畑健司

⑬マルチタップ（5名）
福島県　入岡正和
埼玉県　笹谷　誠
石川県　北野智浩
長崎県　森　俊之
鹿児島県　石原隆志

⑭コードレス留守番電話（1名）
香川県　古家哲也

⑮ロトの剣ペーパーナイフ（5名）
群馬県　橋本康秀
東京都　渡辺義和
福井県　小西正晃
和歌山県　浅野　恭
愛媛県　鈴木由紀

⑯ドラクエVペンセット（10名）
宮城県　庄司明広
福島県　須藤慎二
茨城県　林　一博
群馬県　内田孝幸
埼玉県　宮沢　翼
福井県　湯川利暁
静岡県　柴田幸哉
福岡県　久光広二
熊本県　稲葉斗夢
アメリカ　Jonathan Naugle

⑰ドラクエVカンペンセット（5名）
岩手県　小澤　博
福島県　田中康彰
群馬県　武田樹央
富山県　田村圭司
東京都　上野　允
東京都　辻村英里
三重県　松下　要
大阪府　西上あきひこ
大阪府　西野公樹
高知県　北添雅之

⑱逆回転時計（5名）
青森県　今　貴磨
埼玉県　大村友紀
長野県　降旗重和
新潟県　柴野浩成
岡山県　石村洋一郎

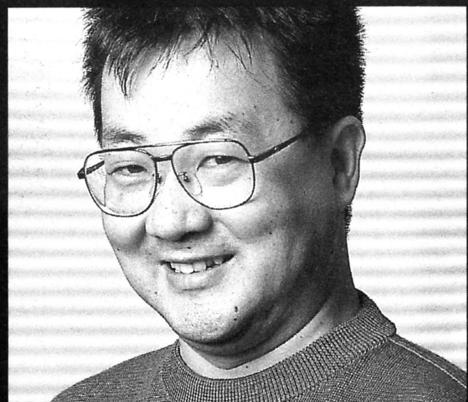
⑲電子デンワ帳（5名）
岩手県　小田島雄太
神奈川県　秋山雅樹
京都府　石垣尚史
島根県　長妻久和
福岡県　仲　圭祐

⑳瀬能あづさちゃん特製カップセット（5名）
千葉県　水野　純
神奈川県　柳瀬治史
新潟県　中山佳英
滋賀県　長谷川雄一
山口県　笹野敏隆

■ゲームデザイナーを目指すキミのために■

熱中!! さくま塾 全国版 第5回

今月のテーマはキャラクターについて。RPGを作るにあたって、どんなキャラクターがいいのか？　また、どういう失敗をしやすいのか？　そのあたりのことについて講義を進めて行くぞ。じっくり読んで、自分のキャラクターを考えてみようね。



ゲームデザイナーへの道 5

今月のテーマ

キャラクターを考えてみよう

ゲームに登場するキャラクターは、ユーザーがプレイするときに、最も共感を呼ぶ部分です。

キャラクターの作り方がうまければ、プレイヤーをゲームの世界に引き込むことができます。逆に、ここがうまくないとゲームのおもしろさが半減してしまうかも知れません。

プレイヤーの共感を呼び、ゲームの世界に引きずり込むようなキャラクターを作ることができるのか？

今回は、キャラクター作りのテクニックについて触れてみます。

この講義を参考にして、魅力ある自分のキャラクター作ってみて下さい。



◆桃太郎チームのキャラクター作り◆



桃太郎チームには『桃太郎お約束集』と呼ばれる虎の巻があるのです。

このファイルには、桃太郎シリーズの名俳優たちの性格設定が事細かに書いてあって、初めて桃太郎チームのスタッフに入った人がこれを読めば、即戦力となってゲーム作りに参加できるようになっています。

全部ここで公開してしまうと誰でも桃太郎シリーズが作れてしまうので、ここではちょっとだけ初公開!!

どんなことが書いてあるかというと、桃太郎は絶対お酒を飲まないとか、武器としてヤリのような長くて卑怯な物は装備しない…とあります。なぜこんなこまかいことまで決めてあるのかというと、これがシナリオ作りの一番大切な部分だからなのです。

たとえば最初のお酒についてですが、人間に化けた鬼が桃太郎たちにお酒を飲ませようとします。このとき金太郎ならあの性格ですから、勝手にガバガバ飲んでしまうでしょう。この飲みすぎてしまったことで、うっかり金太郎が大切な物を忘れてきて、さあ大変…なんて話になります。

これが桃太郎だったら変でしょ？

酔っ払ってる桃太郎を金太郎が「しょうがねえやつだなあ!!」と言いながら介抱する絵はあまり見たくないものです。とても愛と勇気の桃太郎くんではありません。

ほかにも桃太郎は困っている人には弱い。戦闘のときも〝こちらにまだ気付いていない鬼〟を攻撃しないなどたくさんお約束があります。理由はみんなで考えてください。



イラスト／やぶのてんや

キャラクターの性格がブレないように!

ブレンビ～～じゃないけど、みんなが最初にゲーム作りをしたときに失敗してしまうのが、これ。
「どんな主人公の性格設定した?」と私はよくみんなに聞きます。するとだいたいみんな「力が強くて、明るくて、人にやさしくて、みんなといるのが大好きで、みんなに好かれていて、でもちょっとさみしがりやで、神経質な面があって少しプライドが高い性格」などと言います。そりゃあ、人間の性格なんてものはいくらみんなから明るいだけの男と言われていても1年じゅう明るいわけじゃなくて、映画を見て泣くこともあるはずです。

でもゲームに登場する主人公がこれではダメなのです。

明るいなら、明るい!! 暗いなら暗い!!

はっきりしていないとゲームをする人は何通りものキャラクターが登場してきたら、その性格がわからなくなってしまいます。

たとえばルー大柴という人がいます。彼はご承知の通り、オーバー・アクション、臭い演技、くどい顔などといろいろ言われていますが、ほとんどおなじことを言葉を変えていわれているだけで、見ている人にはどれもおなじイメージで伝わっているはずです。

彼が1週目はいつものパターンで、2週目はジミー大西の性格で、3週目は明石家さんまの性格でブラウン管に登場して、どれもルー大柴という芸名だったら、現在の人気というか、誰もが覚えてくれるタレントになれたでしょうか? 彼は昔モデルもしていたそうですが、その話などダメな方の典型です。いつものあのギャグと黙っているモデルでは、やはりブレンビーで人気が出ないのも当然です。クラスの人気者にしても、イメージはひとつだけ特に大きなものがあったはずです。



キャラクターを趣味から決める

さて、明るいだけの性格といっても、その先どう作ったらいいのかまったくわからないと思います。キャラクター設定なんてものはゲームの1面目のようにホイホイ浮かぶものではないのですから。

汚い話ですが、私には変なジンクスがあって、新しい話の新しい登場人物を考えていき下痢が始まったら、そのキャラクターはOKなのです。いわゆる神経性の下痢で、毎日毎日必死に考えていてもしっくりこないんだけど、ようやく霧がはれて人物像がくっきりするころには胃がキリキリ痛んでその後に恒例の儀式となるわけです。それくらいキャラ作りは辛いということを覚えてください。

で、コースアウトした話を元に戻して、ただ性格を決めるより、その主人公の趣味や好きな人物から決め手をいれるとおもしろいキャラクターが出来上がります。

たとえば鳥が好きで鳥と話ができる少年がいます。

彼が好きなのはやはり自然だということで、森を舞台にしたらいいなあと芋ヅル式に浮かんできませんか?

この少年が大のSFロボット・マニアで…という性格だと先ほどのブレンビーになってしまうことがそろそろわかってきたと思います。鳥が好きで鳥と話ができるような少年がニコルやケンゾーのブランド物の洋服が好きだってことにならないこともみなさんおわかりだと思います。となるとやっぱり『未来少年コナン』っぽい少年かなと思えてきます。

野球のバットより、お父さんの形見の大きなナイフを持っていて……誰でもこんなシナリオが浮かぶはずです。

どうです? これがシナリオ作りのまず最初なのです。簡単でしょ。でも下痢するよ。



一番簡単なのは最終敵から作る方法

これは本当は教えたくなかったんだけど、秘中の秘を伝授!!

実は一番簡単なのは主人公の側から作るより、最終ボスから作る方なんだ。

たとえば先ほどの鳥と話ができる少年。

この少年の最終敵がおなじように動物が好きな性格では、宮殿の一番奥深い所で待っている最終ボスの前で体力回復からなにからやっておきながら、いざ話かけて「はっはっは! ボクも君のように鳥や動物が大好きなんだよ」では、思わずなかよくなって、チャンチャン、一体いままでの40時間は何だったんだよーと叫ばなければならない。

だから最初から動物の大嫌いな最終敵というのを設定しておけば、実は簡単に鳥が大好きな少年という設定が浮かんでくるはずなのです。まるで推理小説のエンディングで次々にいままでのトリックを否定して、本当のトリックを探偵が偉そうにとくとくとしゃべってるみたいだねえ。でもこの場合はどの方法も正解だし、最終敵から考えたら、今度は主人公の側から考えて、また最終敵へというのが正しいからね。

それで『桃太郎伝説』の桃太郎くんの性格は、ああなってしまったのですよ。

要するに最終敵と主人公というのは表と裏なのですよ。

人間は虫ケラだと思っている鬼(エンマ大王や地獄王)と、虫ケラですら大切にする桃太郎くんとの戦い。

この180度正反対の性格を持った者同士が戦うから話はおもしろくなるのです。似た者同士のケンカというのは兄弟ゲンカか夫婦ゲンカみたいなもので横から見ていても五十歩百歩で感動を呼ばないのです。

てなわけで最終敵から考えてみてください。

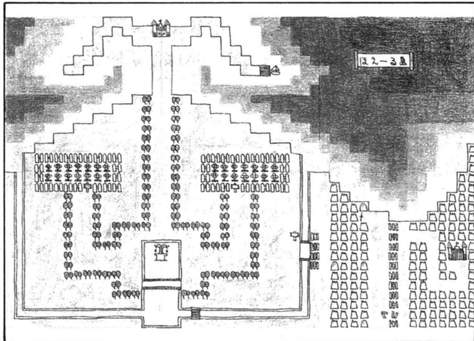


宿題発表

今月の宿題発表は、2月号で募集した島のマップ。今月も、力作が続々と送られて来ていたぞ。

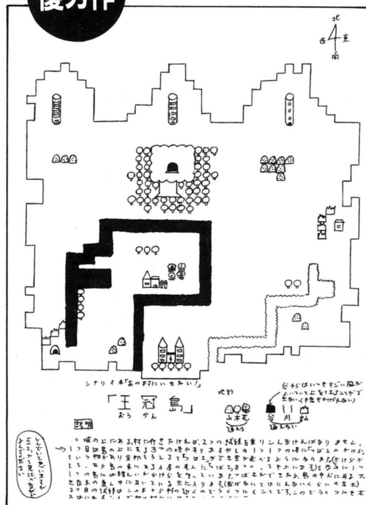
第2回 島のマップ

優秀作 宮城県 さとうさいかさん



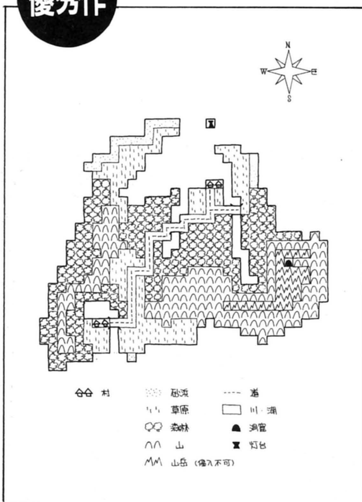
講評 これは私が得意とする、内容と島の形をおなじにするパターンです。変にいろいろ凝って考えるより結構この方法だとマップが作りやすいのです。このマップにしても汐を吹いた場所に目的地の城が配置されてますが、鯨の形状から作らなければ浮かばなかったと思う。しかもこのように汐の部分というようにマップを覚えやすいのがいい。覚えづらいマップ多いでしょ？　ただこの方式は品格に欠けます。

優秀作 兵庫県 安永修章君



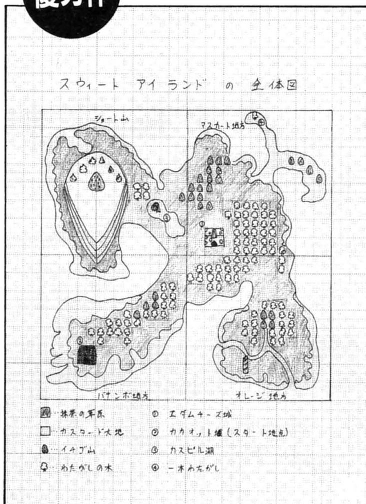
講評 城を出てすぐ、谷越しに村が見えているのがいい。明らかに回り込まないと到達できないわけだけど、そこへ行くのに、わざと海岸ぞいに気になる小屋や塔が見えている。このへんの配置が絶妙だ。さらにそこへ行くのに「翼」をもらって木のてっぺんに行かなければと、盛りだくさん。でも口で説明できる範囲の簡単なシナリオがいい。よく小さな島の2つだけの村の設定でここまでできました。

優秀作 鳥取県 井上裕二君



講評 基本に忠実なよくできたマップです。村を出て人間の感性は上へ上へと向かう癖をうまく利用したスタート位置になっているし、村の先に見えるどこから行けるのかわからない灯台などRPGに必要なお膳立てがすべて揃っています。きれいな海岸線などもよくできてます。あとひとつどこかに「?」と思わせる破綻が欲しかった。新人は「こいつ何考えてんだ?」という危険をはらんでいるのが最上。

優秀作 愛知県 早川和男君



講評 ちょっと無理やりな部分が目立つけど、大きなショートケーキをドカンと置く度胸の方を評価しましょう。道が斜めになっていて、コントローラーの十字キーを常に左上右上しながら動かなければならないマップは道を歩く爽快感を殺してしまうので、もう少し広々とした草原を作った方がよかった。マップはプレイヤーをいかにして惑わすかではなく、気持ちよく謎に挑戦してもらうかで勝負です。

総評 全体に思い付きだけで書いた作品が多かったのが残念です。ゲーム作りには「なんとなくいいでしょ」「これちょっと変わっていていいしょ？」といった言葉は禁句です。たくさんの人間が関わる大プロジェクトなのですから、感覚的におもしろいものなど全員の納得を得ることなどまずありません。これはこういう理由があって海岸線をこのように引き、ここに村を置きますと断言できる材料が必要です。

それと爽快感。どうもマップというと曲がりくねった遭難しそうな地図作りをしてしまいますが、ダンジョンで迷い、地上で迷うのは困りものです。ゲームは本来うさを晴らしてくれるものなのに、苦痛ばかりではいつしかプレイヤーは「やめる」という一番有効で強烈な態度に出ることを肝に命じてください。

あととにかく丁寧に書かれたマップが少なかった。色鉛筆でガサガサ塗ったのや、海岸線がフリーハンドで何度も上から引いたものなど安易な書き方は誰の共感も得ませんよね。

もう一息の皆さん 奈良県／若狭充、新潟県／佐藤紀美男、埼玉県／松本鉄平、広島県／ハッピー玉屋、群馬県／横澤政信、神奈川県／Ｋ．Ｙ、高知県／門脇忍、青森県／伊勢田大輔、北海道／Ｓ．Ｌ．Ｈ．Ｋ．、東京都／諸星ころぶ

さくま塾なんでも質問箱

Q ぼくは15歳の中学3年です。ゲームデザイナーにとって、とても重要なことは何でしょうか？　高知県・瀧石涼太

A 絶対重要なのはゲーム以外にどんな知識を持っているか？　ゲームが好きだけではみんなとおなじ。魚について詳しいなら海洋もののゲームが作れるし、宮本武蔵に詳しければ宮本武蔵のRPGが作れる。野球知らない人には『ファミスタ』作れないもんね。

Q ゲームデザイナーの仕事をやるのは、高卒以上じゃないと絶対ダメですか？　ハドソンのスクールなどはそうみたいなのですが、さくま塾ではどうなのですか？　鹿児島市・上妻圭二

A 昨年のさくま塾は北海道へ行くので年齢制限が16歳だったけど、いまは紙の上だから何歳でもOKだよ。それと大学まで行ったほうがいいか？　という質問をよく受けるけど、大学という所は友だちを作る所。友だち付き合いが苦手な人にはメリットの無い場所だから別に行かなくてもいいよ。なんたってゲーム作りは学歴よりセンス。中学卒業でも司馬遼太郎の本を全巻読んでる子の方を私は採用するね。

Q ボクはRPGを作るときには、主人公には何もセリフを持たせないようにしたいと思います。主人公にセリフを持たせるとプレイする人は主人公になりきることができなくなると思うからです。さくまサンの意見を聞かせてください。　長岡市・佐藤紀美男

A 絶対正しい。桃太郎は『①』の最初以外ではしゃべっていないのは君と同じ意見だからだよ。桃太郎シリーズをCDロムで出さないのもそのせいなんだ。ゲームの本数だけ桃太郎くんはいるわけだ。よく名前入力の無いRPGは認めないなどと偉ぶってる評論家がいるけど、主人公がしゃべりっぱなしじゃ名前入力してないのとおなじだと思うんだ。それより大切なのは主人公をいかにプレイヤーのものにしてあげられるかだと思うんだけどね。

Q 宿題に対する質問（注・昨年12月に届いたハガキです)。ストーリーのあらすじに「小さな島に東と西の町があります。…序章でもいいから、主人公が次の町にたどり着いてください」とありますが、これは主人公がその小さな島の東と西のどちらかの町にたどり着くというものですか？　それとも事件を解決して、新たな町に行くというものですか？　東大阪市・市川雅樹

A 市川くんだけにではなく、みんなも市川くんとおなじだと思って厳しいことをいいます。「東と西のどちらの…」という考え方にすでに問題ありです。

これではアルバイト学生くんの仕事です。またはテストの答案です。ゲーム作りは数字の方程式のように答えはひとつではありません。おもしろいものなら、それが一番の答えなのです。だからたとえ東から西へという指定があったとしても、オレは西から東の方がいいと思えるような人にならなければゲームデザイナーにはなれません。

さくま塾は読者ページのコントを募集しているのではなく、作家を募集しているので実はわざと宿題の募集はわかりづらく、どうとでも書けるように（頭をつかわない人にはどう書いたらいいかわからないように）しています。

大いに頭をつかいましょう!!

Q 夏休みのさくま塾で、塾長はメッセージに字数制限があるとおっしゃっていました。ということは敵キャラや術・アイテムなどの名前にも字数制限はあるのでしょうか？　高知市・門脇忍

A ある。ふつう敵キャラもアイテムも8文字までだ。最初それを知らんで『桃伝①』で「きんぎんパールプレゼントのおに」を作ってしまったのだ。あれだけのために別システムを組むはめになってしまったと当時のプログラマー飛田くんは嘆いておった。とにかく8文字制限は一番泣く部分。試しにやってみな。辛い。

さくま塾 宿題&質問大募集

ダンジョンの謎ときを考えてみよう

今月は、ダンジョンの謎解きを考えてみてください。

一口にダンジョンの謎解きといっても、いろいろなものがあります。必要なアイテムを揃えないと先に行けないもの、パズルになっているもの、etc。

『桃太郎伝説Ⅱ』をプレイしたことのある人なら、「謎解き山の洞窟」が参考になるかもしれません。自由な発想で、いろいろな謎や仕掛けを考えてみて下さい。

ただし、謎解きがあまり複雑になったり、難しくなったりすると、そこで放り投げてしまうプレイヤーがいることも忘れないようにしましょう。

余裕のある人は、謎と面倒くささのバランス、そのへんにも注意を払ってみるといいでしょう。

今回の募集形式はA4サイズの紙で、文章だけでも絵があってもかまいません。枚数は、基本的に1～2枚程度で考えてみて下さい。

また、いつものように皆さんからの質問も受け付けていますので、右の住所の「質問箱」係まで送って下さい。

質問の場合は、ハガキでも封筒でも構いません。



応募のきまり いつもどおりサイズはA4サイズ。また、今回の募集は、紙は縦位置。応募作品の1枚目の裏に必ず住所、氏名、年齢、電話番号、PN（あれば）を書いておくこと。A4サイズが入る封筒に入れて、紙が折れないようにして下の住所まで送って欲しい。なお、応募作品は返却しないので、必要な人は、あらかじめコピーを取っておいてね。



〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館　月刊PCエンジン
熱血！さくま塾全国版④係

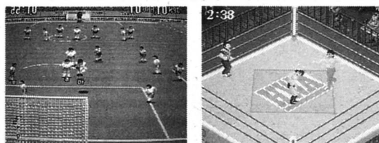
しめきり-1992年3月20日消印有効

PC MEDIA PRESS

宿題もない(!?)待望の春休みも、もうすぐ。ゲームをするか、
イベントにでかけるか、気分しだいで楽しみ方もいろいろ。

Event

ヒューマン・春休みSFC東西チャンピオン決定戦に参加しようぜ！



スーパーフォーメーションサッカー　スーパーファイヤープロレスリング

東京と大阪で、ヒューマンさんのSFCソフト（上の2本）を使用した争奪勝ちぬきトーナメントが行われる。大阪は3／22(日)＝T・Bホール（地下鉄堺筋線「長堀橋」駅より3分）、東京は、3／28(土)＝すみだリバーサイドホール、(「浅草」駅より5分)。2会場とも10時から17時まで開催予定。

1次、2次予選の後、決勝トーナメント開催。天野杯、増田杯をかけた争奪戦。
問0422-20-3725（月〜金・14〜18時)。

Fan Club

アイレムファンクラブ『ドラゴンフライ』が新規会員を大々的に募集中



◀カードタイプのファンクラブ会員証。

90年9月に設立されたアイレムさんのファンクラブ『ドラゴンフライ』。会員になりたい人は、住所、氏名、年齢、電話番号を官製はがきに書いて（「入会希望！と必ず記入してね）〒550大阪府大阪市西区西本町1−11−9　岡本興産ビル　アイレムパーティー係まで送ろう。入会すると、開発裏話などがわかる会誌『ドラゴンフライ』ほかが配布される。会員だけのイベントも予定されているぞ。

New Soft

女性スタッフが制作した98用ソフト『ドキドキ心理実験室』発売中！

この『ドキドキ心理実験室〜A・Gi「I編』は、心理テストを本格的に体験できるエンターテイメントソフト。NECの9801シリーズのMS-Windowsに対応。全国の書店で発売中（アスキー／4980円)。ソフトの内容は、パソコン画面と対話しながら進行させるインタラクティブ型で、音楽やアニメーションなども入れられている。恋愛や適職診断など9つの心理テストができる。当たるかな？



◀本屋さんで手に入るよ。

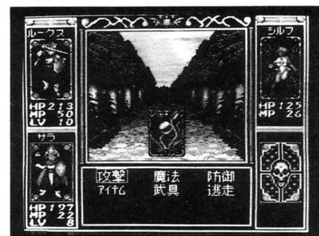


◀ディスク4枚＋ガイドつき。

Game

ハル研究所のSFCソフト『カードマスター〜リムサリアの封印』発売

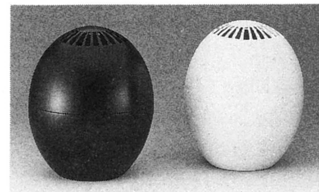
純ファンタジー世界で、複雑な人間ドラマを中心に物語が進んでいく。オール3DのRPGだ。歩いた場所が自動的にマップ化されるシステム。ゲームは5章に区切られ、壮大な物語が楽しめる。



◀3月27日に8900円で発売。

Goods

森のエッセンスをつめ込んだ森林浴空気清浄器『ツインブリーズ』！



▲日本デオドールから14500円で発売中！

頭脳内のα波を増進する効果もある、天然植物精油をブレンド。この空気清浄器を使うと、気分スッキリ。勉強の能率も上がるとか!?　アメリカンブリーズとジャパンブリーズの2種類がセット。

Cinema

今月紹介する映画は3本。『ミュータントニンジャタートルズ2』は、何とプレゼントつき。ジャンルは違ってもスケールの大きな映画ばかり。友だちといっしょに観に行こう!

「ダブルインパクト」


▲左がＬＡ育ちの弟アレックス。右が兄のチャド。

またまたジャン＝クロード・ヴァン・ダムが大暴れするアクション大作。今回は双子の兄弟で2役を演じる。両親を殺した暗黒街のボスに挑む。
●ヘラルド配給／上映中。


▲迫力あるアクションシーンが続出するぞ!

「十五少女漂流記」


▲南太平洋の島を舞台にくりひろげられるストーリー。

ジュール・ベルヌの「十五少年漂流記」をもとに作られたこの映画。奥山佳恵、田山真美子ほか、出演するのは美少女ばかり。無人島でたくましく生きる15人の少女たち。救助されるのはいつの日か…。
●松竹配給／3月7日公開。


▲映像の美しさも見どころのひとつ。

「ミュータントニンジャタートルズ2」



全米で前作以上に盛り上がっているシリーズ2作目。スケールもさらに倍増。

タートルズたちが巨大化したのは、産業廃棄場のヘドロを浴びたからだった。そこで、このヘドロを悪用して巨大化したモンスターと一騎討ちというのが今回の見どころ。邪悪な宿敵、シュレッダーも復活。NYのっとりをたくらむ。
●20世紀フォックス配給／4月中旬公開。


▲ナイトクラブでラップを踊るタートルズたち。

ミュータントニンジャタートルズ2の特製バッジを20名にプレゼント

タートルズのファンのみんなにうれしいお知らせ/「ミュータントニンジャタートルズ2」の特製バッジを20名にプレゼント。希望者は右下のあて先の、「タートルズバッジ」係に送ろう。しめきり／3月29日。



PRESENT

Present

メディアリングさんから「ゼロヨンチャンプ」特製テレカ&トレーナー



▲特製テレカを10名に。
▲背中にロゴの入ったトレーナーを10名に。

メディアリングさんのPCエンジンソフト「ゼロヨンチャンプ」の再販と、CDロム版「ゼロヨンチャンプ2」発売決定を記念して、"ゼロヨン" ファンのキミに送るビッグなプレゼントだよ。再販は3月27日。手に入れていない人はぜひこの機会に手に入れよう。「ゼロヨンチャンプ2」は年末に発売予定。希望者は、「ゼロヨンテレカ」か、「ゼロヨントレーナー」係に。しめきり／3月29日。右下のあて先に送ってね。

双葉社から発売されている、ゲームノベルズを各1冊、5名に!

人気ゲーム「F−ZERO」(①)、「ゼルダの伝説」(②)、「ドルアーガの塔」(③)、「ウィザードリィ①」(④)、「ウィザードリィ・キャラクター・ログ」(⑤) の5作品が小説や画集で登場。ファン必見の5冊だ。全国書店で双葉社から発売中。



① ② ③ ④ ⑤

▲希望者は「ゲームノベルズ（ほしい本の番号）」を書いて下のあて先に送ろう。しめきり／3月39日。

あてさき

●官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、希望賞品名を書いて、〒101-01 東京都千代田区一ッ橋2−3−1 小学館 月刊PCエンジン編集部に。



Concert

CoCoのコンサート"春はCoCoから'92"が全国各地で実施中だよ！



CoCoの春のコンサートが1月15日から実施中。これからの日程は次の通り。3／20＝新潟県民会館、3／21＝大宮ソニックシティ、3／22＝長野県民会館、3／24＝千葉県文化会館、3／25＝山梨県立県民文化ホール、3／27＝サンパール荒川大ホール、3／30＝鹿児島市民文化ホール第2、3／31＝メルパルクホール福岡、4／2＝仙台市民会館、4／3＝青森市文化会館、4／5＝静岡市民文化会館、4／7＝川口リリアメインホール、4／12＝群馬県民会館、4／18＝府中の森芸術劇場、4／19＝栃木県総合文化センター、4／25＝市川市文化会館、4／29＝平塚市民センター、5／5＝茨城県民文化センター。

CoCoの1年ぶりのアルバム『Share』が3月25日にポニーキャニオンから発売予定。『夢だけ見てる』ほか、全10曲入りのアルバムだよ。

中嶋美智代ちゃんのコンサートが、3月24日に行われるぞ！

3月24日、東京・芝メルパルクホールで17時30分から開催。問SŌGŌ ☎03-3405-9999。



◀新曲「思い出にもなれない」も聴けるよ。

CD

井上麻美ちゃんの新曲&ファーストアルバム発売のお知らせ！



井上麻美ちゃんのサードシングル『サヨナラは君の空に』が3月1日に、ファーストアルバム『世界中のステキ 信じてる』が、3月25日にファンハウスより発売予定。シングル発売の3月1日13時から、渋谷109前で新曲キャンペーンも実施。問ファンクラブ☎03-3586-1301。



◀新曲「サヨナラは君の空に」。

CD & VIDEO



▶PCCB-00080

サイトロンビデオミュージック年鑑1991

『月刊ゲーメスト』のファン投票ベスト10からの5タイトルを収録したベストアルバム。"ストII""コットン"ほか140分にわたる2枚組。サイトロン／発売中／3500円。



▶PCCB-00081

OUT RUN／SEGA S.S.T.

名盤シリーズ第2弾。ファンの間でも人気の高い『パッシングブリーズ』もアレンジ化された完全版。S.S.T.フォトグラフィー付き。サイトロン／発売中／1500円。



▶TKCA-30516

F-ZERO

スーパーファミコン版レースゲームのフルアレンジ版。イエロージャケッツの元メンバーをゲストに迎えた本格的サウンド。徳間ジャパン／3月25日発売／3000円。



▶NACL-1055

アリス・ア・ラ・モード

アリスソフトの名作の中からスタッフが選んだ全12曲。「ランス」、「あぶないてんぐ伝説」ほか新アレンジ、新録音。NECアベニュー／3月21日発売／2800円。



▶KTCR-1151

あなただけ見えない／デイト・オブ・バース

フジテレビ系ドラマのオリジナルサントラ盤。デイト・オブ・バース初のインスト集で、主題歌は4つのバージョンで収録されている。キティ／発売中／2800円。



▶KICA-7601

沙羅曼蛇～Again～

ファンから要望の多かった「沙羅曼蛇」がついにCD化。「ライフフォース」のサントラやMSX版のものも収録されている。キング／3月25日発売／2500円。



▶TOCT-6429

任天堂スーパーファミコンゲームミュージックセレクションVol. I

スーパーファミコンソフト「スーパーマリオワールド」、「ゼルダの伝説」ほか4タイトルのスペシャルカップリング。東芝EMI／3月4日発売／2800円。



▶ACL4198046

怪傑ライオン丸（LD）

予約限定のレーザーディスクで、昨年末に発売された上巻に続く、下巻「光の章」のLD7枚組。5月20日予約しめ切り。アスク講談社／7月10日発売／49800円。

4大ゲームデザイナースクール紹介

いよいよ応募のしめきりが迫ってきた、ゲームデザイナースクール。中には、もう定員がいっぱいになってしめ切っている学科もあるぞ。ここで紹介するのは、本年度開講の"エニックス～"を含む人気の4校。今まで迷っていた人も、これがラストチャンスだぞ。急げ！

校名	ヒューマンクリエイティブスクール	ハドソンコンピュータデザイナーズスクール	バンタン電脳情報学院	エニックスゲームスクール
	HUMAN CREATIVE SCHOOL	HUDSON GROUP HUDSON C.D.SCHOOL	FACULTY of Dennoh creation	EGS
住所	東京都武蔵野市吉祥寺本町1－35－14　吉祥寺七井ビル ㈱0422－22－1171	北海道札幌市北区北9条西4丁目エスターNガレリア5F ㈱011－747－4622	東京都渋谷区恵比寿南3－1－8 ㈱03－3719－3511	東京都豊島区北大塚3－32－4 OBCビル ㈱03－3940－7210
概要	現在、第一線で活躍中の一流講師陣による講義。カリキュラムは、コンピュータの概要から、コンピュータグラフィックス、ゲーム・プランニングなどの基本を修得できるしくみ。	ハドソン創業20周年を記念して、昨年4月に開校。「人と情報」と、「文化とコンピュータ」の交差点をテーマに設立。一流のゲーム・デザイナーへの道を基礎から進める実践教育。	コンピュータをビジュアルコミュニケーションのひとつと考え、サウンド、CGなど多方面からアプローチ。1年次は基礎となる情報処理技術を学び、2年次から専門知識を身につける。	今年の4月6日に開校する新しいスクール。プログラマー教育を中心に、総合的な知識と技術を修得させるのが目的。最低方針はマシン語の理解、機械知識の修得などの4項目。
コース&学習期間	コンピュータゲーム課程（2年制）※本年度から2年制に。他に1年制の課程もあり。	コンピュータ・ゲームグラフィックデザイン課程（1年制）。	電脳クリエイション学部は5つの学科がある（2年制）。ほかに情報ビジネス学部がある。	基礎教育期間〈基礎、理論を学ぶ〉から専門教育期間〈プログラムなどを学ぶ〉まで（1年制）。
募集人数	コンピュータ・ゲーム課程＝200名	コンピュータ・ゲームグラフィックデザイン課程＝24名	電脳クリエイション学部＝各科40～120名。計400名。	エニックスゲームスクール＝135名
費用内訳	初年度＝130万円（入学金25万円を含む）。2年度＝120万円。※授業料、実習費、教材費含む。	入学金＝20万円。受講料、実習費、教材費など、入学金を含めて年間140万円。	初年度＝140万円（入学金24万円を含む）。2年度＝116万円。※授業料、維持費、設備費含む。	入学金＝25万円。授業料、実習費、教材費、設備費など、入学金を含めて150万円。
受付期間	願書受付最終日＝3月31日。入学日＝4月23日。	願書受付最終日＝3月10日。入学日＝4月1日。	願書受付最終日＝3月28日。入学日＝4月12日。	願書受付は終了。最終募集は、電話連絡で3月10～23日まで受付。入学日＝4月6日。
学校からのコメント	あなたのアイデアを本物のコンピュータゲームにしたいと思いませんか。最先端ソフト制作の技術を学びたいと思いませんか。夢と情熱で未完の自分を育てたいと思いませんか。○が3つある人はどんどん来て下さい。	ゲーム業界でプロとなるための糸口として、ゲームグラフィックデザインのカリキュラム中心。卒業しても業界で通用するものではありません。教育方針の基本は、業界に入ってからいかに本物のプロになるかです。	ドキドキするようなイメージが頭の中にわいてきたら、それを実現化する方法をあらゆる方向から見つけ出す。そして、何がなんでも、完成させる熱いハートを持った学生を、25年の歴史を持つ当校では待ってます。	EGSには、全国から多数の応募があり、いかにゲームデザイナー志望の人が多いかを痛感しています。我々は自信を持って最良のゲーム学習の場を提供いたしますので、意欲のある方は気軽にお電話を下さい。

ヒューマンクリエイティブスクールで 古代祐三氏の特別授業が実施されたぞ!!

ゲームの話題作「イース」、「ドラゴンスレイヤー」、「アクトレイザー」などの作曲者として知られる古代祐三氏が、ヒューマンクリエイティブスクールで特別授業を行ったぞ。本人の音楽の出会いからゲーム業界に入るまでほか、ゲームミュージックを作るときのコツまで、生徒たちにとって貴重な話をたっぷりと講義してくれた。

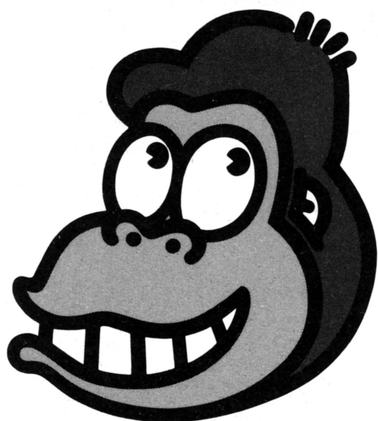


◀ゲーム機種を問わず、数々のヒット作を手がける古代祐三氏の講義。

春の足音が、花粉を連れてクシュンシュン。

MONTHLY

PC ENGINE



愛読者アンケート

このプレゼントの賞品が届く頃には、みんな新学年。新しい季節をハッピーに飾ろうぜ！

この本について

1 月刊PCエンジン４月号で、おもしろかったものを３つ選んでください。

①スターパロジャー ②超時空要塞マクロス2036 ③ダンジョンマスター ④魔物ハンター妖子 ⑤極楽！中華大仙 ⑥ボナンザブラザーズ ⑦スプリガンmark２ ⑧BABEL ⑨川のぬし釣り自然派 ⑩ザ・キックボクシング ⑪キャンペーン版大戦略Ⅱ ⑫ザ・デビスカップテニス ⑬スーパー雷電 ⑭マイン・スウィーパー ⑮トイレキッズ ⑯パチ夫くん十番勝負 ⑰源平討魔伝 巻ノ弐 ⑱連載小説・覇竜の神座 ⑲PCエンジンプラス ⑳突撃!!バーチャル野郎 ㉑パロディウスだ！ ㉒改造町人シュビビンマン３ ㉓未来少年コナン ㉔シャドー・オブ・ザ・ビースト ㉕ドルアーガの塔 ㉖ニンジン倶楽部 ㉗熱血！さくま塾全国版 ㉘金鑑花京絵皿殺人事件 ㉙究極の攻略（忍者龍剣伝） ㉚プリンセスカフェ ㉛遊楽専業団 ㉜激烈技スペシャル ㉝赤色パラダイス２M ㉞トップをねらえ！（仮） ㉟テラ・フォーミング ㊱太閤記 ㊲ブランダーズ ㊳ドラゴンナイトⅡ ㊴サイキックストーム ㊵ビルダーランド ㊶HAWK－F１２３ ㊷熱血高校ドッジボール部PCサッカー編 ㊸PCコロン ㊹ライザンバーⅢ ㊺クイズまるごとTHEワールド タイムマシンにお願い ㊻カラーウォーズ ㊼スライムワールド ㊽まんが・神楽坂DX ㊾別冊付録・天外魔境Ⅱスーパー攻略ガイド ㊿別冊付録・ザ・ヴァリス・ワールド

その他について

2 あなたがゲームソフトを買う上で、以下のような買い方をすることがありますか。自分に当てはまる答えを選んでください。いくつ選んでもけっこうです。

①ソフトはいつも決まった店で買う ②ほしい人気ソフトは発売前に予約して買う ③在庫の多いソフトは値段が下がるのを待って買う ④発売から時間が経ったソフトは中古ソフト店で買う ⑥次のソフトを買うためにプレイ済みのソフトを売る

3 現在新・旧型のCD・ROM²またはPCエンジンDUOを持っている方に質問します。あなたはいつCD・ROM²またはDUOを手に入れましたか。以下の中から適当な時期を答えてください。

①88・89年 ②90年 ③91年１月～９月 ④91年10月～12月 ⑤92年

4 あなたの住んでいる場所は、以下の都市の中にありますか。あれば適当な都市を、なければあなたの住んでいる地域から一番近い都市を１つ選んでください。

①札幌 ②仙台 ③東京 ④名古屋 ⑤大阪 ⑥広島 ⑦高知 ⑧福岡

5 あなたの家には、パソコンがありますか。それは自分のパソコンですか。

①家にはパソコンがない ②自分のものではないが家にパソコンがある ③自分用のパソコンを持っている

6 ⑤で②や③と答えた方に質問します。あなたの家にあるパソコンは、以下の中にありますか。２台以上ある方は、よく使用する機種を１つ答えてください。

①NEC・PC９８０１シリーズおよびエプソンの互換機 ②NEC・PC８８０１シリーズ ③IBM・PC／ATとその互換機 ④富士通・FMTOWNS ⑤富士通・FM Rシリーズ ⑥シャープ・X６８０００シリーズ ⑦アップル・マッキントッシュ ⑧その他（具体的に書いてください） ⑨わからない

7 PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを２つ答えてください。

8 発売前のPCエンジンソフトで、一番ほしいものを１つ答えてください。

9 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を１つ答えてください。

10 あなたがよく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。

（２つ以内）

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ヒッポンスーパー！ ④㊙スーパーファミコン ⑤Beep！メガドライブ ⑥ゲームボーイマガジン ⑦ゲーメスト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PCENGINE FAN ⑫㊙PCエンジン ⑬メガドライブFAN ⑭ゲームボーイ ⑮必勝ゲームボーイプレイヤー ⑯Theスーパーファミコン ⑰その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に回答欄があります。このページのアンケートの答えを記入してください。抽選で112名に、107ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書き、必ず41円切手をはって送ってください。しめきりは３月29日消印有効。当選者の発表は、４月30日発売予定の「月刊PCエンジン」６月号です。

■どんどん応募してね！■

団長にあやかりたい

BIG PRESENT

なんと合計112名に当たる!!

ハドソン提供
CD-ROMソフト（2M）
① ゲート・オブ・サンダー 5名
SCD初のSTG。ハデハデな画面と迫力満点のサウンドに注目!!

マイクロワールド提供
② オリジナルテレカ 10名
③ AMコンパクトラジオ 10名
新規参入のマイクロワールドさんからごあいさつがわりのプレゼント。第一弾は4月発売予定です。

コナミ提供
PCエンジンソフト
④ パロディウスだ！ 3名
先月号のレビューで高得点連発！平均94点といえば細かい説明は不要でしょう。

メディアリング提供
⑤ トイレキッズテレカ 5名

日本電気ホームエレクトロニクス提供
⑥ ゲンジ通信あげだまテレカ 35名

ヤクルト球団提供
ヤクルトスワローズせっけん
⑦ 広沢・池山・川崎のセット
⑧ 吉田・長嶋・西村のセット
各2名

⑨ CDラジオプレーヤー CD-POT 1名
カラオケもできる!!

⑩ ウォークマン 1名

レーザーソフト 日本テレネット提供
⑪ バベルポスター 10名

⑫ ウォーリーマスコット 3名

⑬ メカニッククロック 3名

江口団長大当たり記念!!アメリカのみやげ
俺のおごりだ! もってけ!!
⑭ WCESTシャツ（黒・赤） 各2名
⑮ WCESヨーヨー 3名
⑯ WCESキーホルダー 2名
⑰ WCESバック 2名
⑱ WCESぬいぐるみ 1名
⑲ ターボグラフィックスプレイグローブ 2名
⑳ WCES腕時計 1名
㉑ WCESキャップ 2名
※賞品の色は変わる場合があります。

㉒ 細江真田子ちゃんテレカ&サイン色紙 5名
ハガキ待ってるよ！どしどし応募してね。

104ページのアンケートに答えてプレゼントをもらおー!! 応募のきまりをよく読んでね！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

NAXAT INFORMATION MAGAZINE

ナグッ子くらぶ

特別号

旅情サスペンスに熱闘サッカー、それに劇的シューティングという、ナグザット春の新作ソフト。それぞれジャンルは違うけど、この3本のゲームにはそのどれにも、胸わきたつドラマがあふれている！

山村美紗サスペンス 金盞花京絵皿殺人事件

3月6日発売／7,200円／スーパーCDロム

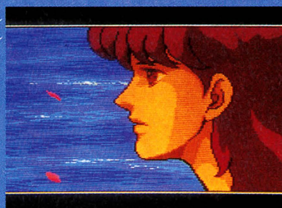


グルメとサスペンスの旅、京都。

■アクティブ・ディスカバリー・システムを採用したアドベンチャーだ！

京都の料理界を舞台にまき起こる殺人事件。本格サスペンスと合わせて京都観光や京料理案内などが楽しめるほかに、このゲームでは「アクティブ・ディスカバリー・システム」という新システムも採用。これはキャラクターの3-D移動を可能にしたシステムで、主人公を自由に歩き回らせながら、証拠を集め、謎を解き明かしていくのだ！

新システムで事件を捜査!!



◀京都の名所をめぐるビジュアルも。セリフはほとんど音声付き！



◀主人公が足で捜査するアクティブ・ディスカバリー・システム。

熱血高校ドッジボール部 PCサッカー編

4月上旬発売予定／6,900円／Huカード

Huカード版でもキック・オフだぞ！

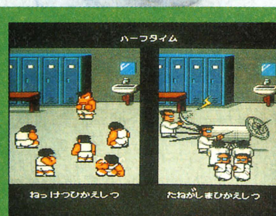
■トーナメントモードではオリジナルの新チームも登場！

先に発売された『熱血高校ドッジボール部CDサッカー編』のHuカード版。高校サッカー全国大会を勝ちぬくトーナメントモード（これには、このHuカード版だけのオリジナル・チームが登場！）のほか、1人～4人プレイまでできるトレーニングモードが付いているぞ！

4人同時プレイもできる!!



◀このカード版にも、ちゃんとオープニングシーンがついてるぞ。



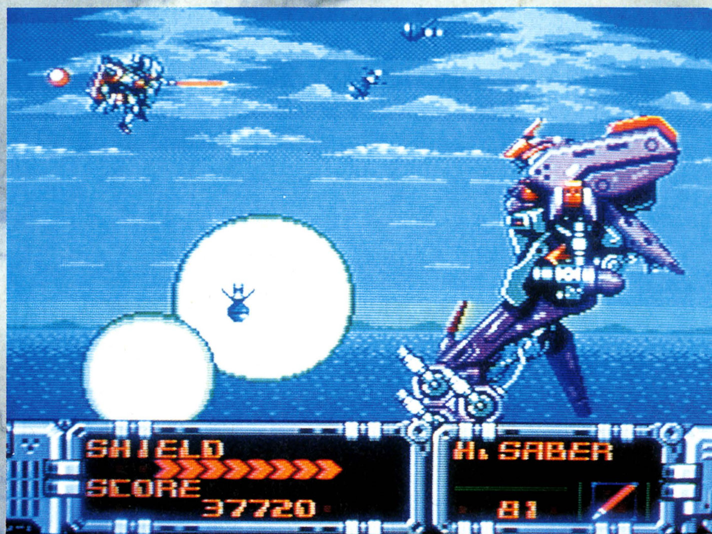
◀これがカード版だけの新チーム。全国最強の種子島宇宙高校だ！



naxat soft
株式会社 ナグザット
〒101 千代田区外神田6-5-12偕楽ビル4F
テレホンサービス 03(3839)0017
ゲームについての問い合せはこちら！ フリーダイヤム0120-079310
（午前10時～12時 午後1時～5時）

SPRIGGAN mark2
RE TERRAFORM PROJECT

今春発売予定	価格未定	スーパーCDロム



■究極のドラマティックSTG、いよいよ登場!!

開発も終了し、いよいよその全貌が明らかになる期待の新作「スプリガンMark2」。なんてったって、ゲームと同時進行するストーリーが魅力的!! ナグザットがこの春、自信を持って君にお薦めするイチ押しソフトだ。



人類は今、かってない闘いを開始した!!

広大な宇宙で激しい戦いを繰り広げる、ハードシューティング。数多くある武器の中から自分の使いたい武器を装備できたり、自機を乗り換えたりと、斬新なアイデアも満載だぞ。もちろん難易度設定などもできるから、ビギナーの君もバッチリ楽しめる!!



▲敵の猛攻に耐えられるか！



◀こんな妙なキャラだって、ガンガン出てくるぞ!!

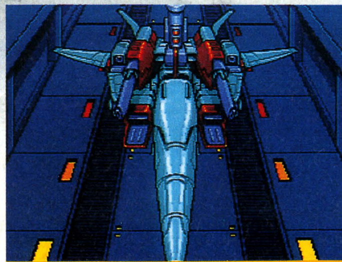


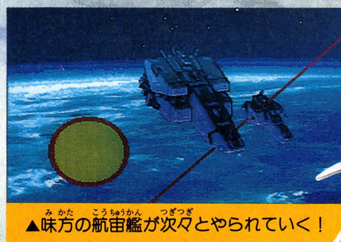
▲これが武装交換シーンだ。

■CDならではの美しいビジュアルも満載!!

CDならではのビジュアルシーンも、超グッドなできだ。特にオープニングのできは半端じゃない!! CDユーザー必見だぞ!!


◀マーク2のコクピット。書き込まれてるでしょ。


▲出撃するマーク2、巡行形態。このシーンのアニメはスゴイぞ！


▲味方の航宙艦が次々とやられていく！

翔べスプリガンmark2
人々の思いを胸に…!!

ATLUS

PC Engine

CD-ROM² SYSTEM

PC Engine

雀偵物語2

宇宙探偵ディバン 出動編

超絶！ 壮絶!!
驚異のデジタルアニメーション完成!!

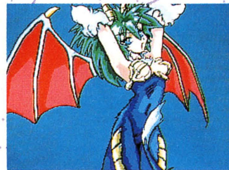
好評発売中!!
価格 ¥4,800（税別）

「ヒーローはここにいる!!」

西暦1997年、宇宙連邦警察は秘密結社"麻龍"の壊滅を図り、地球をその決戦の舞台としたのであった。だが、宇宙連邦警察の力は及ばず、もはや青く美しい星は悪の手に染まろうとしていた。しかし、この時一人の男が未知なる科学力で武装し秘密結社"麻龍"に立ち向かったのであった……。
その男の名はダイ。神塚ダイ。宇宙探偵ディバンである！







●CD-ROM²だからできた驚異のデジタルアニメーション！●満喫できるアドベンチャー＋麻雀のおもしろさ●全5話の前編にあたる1話から3話までのハラハラドキドキの「出動編」●一流のアニメスタッフと声優（松本保典・水谷優子など）がなんと16人も結集！

プロダクションデザイン/スタジオOX　キャラクターデザイン/鈴木典孝　メカニックデザイン/福地仁・村田護郎　デザインディレクター/杉田篤彦　総作画監督/鈴木典孝　演出/垂永士

CAST
神塚ダイ(ディバン)/松本保典　マリー/水谷優子　桐島博士/緒方賢一　桐島エリ/矢島晶子　首領ドラー/飯塚昭三　神官ポン/折笠愛　発将軍/松井菜桜子　白将軍/伊倉一寿　中将軍/本多知恵子　ガルダス/小杉十郎太　サイトウくん/高木涉　メルリス/こおろぎさとみ　アリシア/麻見順子　エムリス/三石琴乃　ニウス/西原久美子　ナレーション/政宗一成

© ATLUS LTD.
画面はすべて開発中のものです。

『雀偵物語2』テーマソング
1.「君の笑顔がエネルギー」
《作詞：毛利公美子、作曲：毛利公美子、編曲：伊藤幸毅(元プリズム)》
2.「Venus(金星)の見える丘で」
《作詞：彩杏純子、作曲：芦沢和則、編曲：伊藤幸毅(元プリズム)》
(ヴァーンメディアよりシングル発売中)

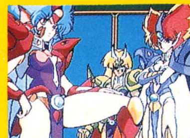


歌：河村 ゆみ
1989年 サウンド&ミュージック バトルロイヤル(SMB '89)審査員特別賞受賞
CBCラジオ「サタディーワイド」(土・朝7:00〜)テーマソング(オープニング、エンディング)ON AIR中
東海テレビ「飛んでもHAPPEN」(金・深夜12:45〜)レギュラー出演中

いよいよクライマックス！ 秘密結社"麻龍"の陰謀に迫るディバン！ 全5話のエンディングがここに展開される!!

雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 完結編

3月下旬発売予定　予価4,800円（税別）





奇想天外 爆笑クイズだ!!

CD-ROM² SYSTEM
PC Engine

テーマソング
「タイムマシンにおねがい」
作詞：松山 猛　作曲：加藤和彦
歌：河村ゆみ
©1974 by FUJIPACIFIC MUSIC INC.

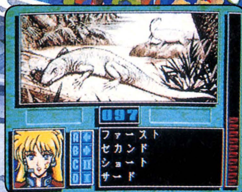


QUIZ まるごと The ワールド 2 タイムマシンにおねがい!!

TVのクイズ番組にせまる臨場感
CD-ROM²ならではの実声を使った出題
ゲーム感覚で楽しめるクイズが3種類

QUIZ1
クイズ タイムマシンにおねがい!

22世紀の未来のクイズ番組が舞台。タイムマシンで過去にもどってクイズに挑戦。



早押しでノルマクリアだ!

QUIZ2
メガテンクイズ

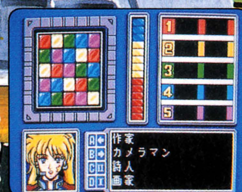
地上8階建てのダンジョンで繰り広げられるバトルクイズ。



ダンジョンに悪魔がでた! どうする?

QUIZ3
パズルクイズ ルービッ君

5×5マスのパネルを動かして、早く自分のパネルを1列にならべるクイズがこれ。



自分の色を早くそろえよう。

3月27日発売予定!! 予価6,800円(税別)

株式会社アトラス　ビデオゲーム事業部／〒162 東京都新宿区若宮町23-1

画面はすべて開発中のものです。
©1992 ATLUS LTD.

3月27日(金)
発売

世界中で最もすごいキックボクサーの
パンチ、キックそしてファイト。
その圧倒的なパワーをもったリアリティを
再現するために、チャンピオンのパフォー
マンスのデジタイズに2年もの歳月をかけ
た本格的ゲーム。

LORICIEL

The KICK BOXING

ザ・キックボクシング

SUPER CD·ROM² SYSTEM

Violently
激しく!

MICRO WORLD

マイクロワールド
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

世界品質。
スポーツゲームの一級品。

Splendid
華麗に！

3月
発売予定

32人ものトッププレイヤーとの戦い。
彼らに勝つために用意されたトレーニングでテクニックをレベルアップ。
さあ、デビスカップ王座をめざした世界の戦いが始まります。持っている力を100%出した、あなたの素晴らしいプレイをみせてください。

THE DAVIS CUP
Tennis
ザ・デビスカップテニス

SUPER CD·ROM² SYSTEM

LORICIEL

NEXT GAME▶ [ビルダーランド]

試験直前、あふれるように思い出す!!



"試験の神様"があなたに秘術を伝授します！

驚異の記憶術

〈渡辺剛彰先生監修・指導 通信講座〉

キミのライバルはもう、やっている！

「部活とも両立できて、志望校合格!!」



平野由貴さん　福岡県

私は記憶術を始める前は勉強は全くできず、しかも部活一筋でしたので、こんなことで志望校に入れるのかどうか、とても心配でした。（中略）しかし、記憶術を始めてからは、短い時間でたくさん覚えられ、部活とも両立できるので、とてもやる気はでるし、楽しく勉強がはかどりました。志望校にもみごと合格！記憶術を始めて、毎日をとても楽しく過ごしています。

1時間で歴史年表丸暗記



富山県
谷田優子さん
（富山県立滑川高校合格）

記憶術は私の人生を大きく変えました。はずかしいのですが、私の成績はうしろから数えるほどで、「希望校はあきらめてください。」と言われるほどでした。しかし、記憶術を始めて、今ではトップグループです。10分で1時間分の勉強を楽々こなし、1時間で歴史年号を全部覚えてしまいました。無理と言われた志望校にも合格し、先生・両親・友達はびっくり。自分でも信じられないほどでした。今では友達にも入会を勧めています。本当にありがとう。

人生を変える最高の教材



熊本県
山口和彦くん
（熊本県立南関高校合格）

僕が記憶術を知ったのは、中3の三学期でした。当時先生から「はっきり言ってあぶない」と言われていましたが、記憶術を始めて、ぐんぐん暗記できるようになり、とうとう無理だと言われた高校に合格！しかもレベルの高い情報処理コースに入れたのです。もうあとがないという時に、短時間で覚えられたことは、本当にたすかりました。高校でも常に3位以内という高成績です。僕にとっても記憶術は、人生を変える最高の教材だったのかもしれません。

必勝!!

高校受験
大学受験
資格試験

入院のハンデをのりこえた



大阪府
都築真紀さん
（帝国女子大学大和田高校合格）

私は中3になってすぐ入院しました。そんな時記憶術を知り、すぐに始めました。勉強しているというより、遊んでいるような感じで、1日ほんの数分間の積み重ねが実ったのでしょうか、退院してすぐの実力テストで、大キライな数学が86点で、学年で17番になったのです！そして入院のハンデもうそのように成績も上昇。今年、志望高校に入学できました。合格通知を見て泣いた時のことを私は一生忘れないと思います。

バスの中で勉強し、名大合格



愛知県
本田孝次くん
（名古屋大学経済学部合格）

高校のバス通学は、往復で1時間半。この時間を活かそうと思い、参考書を読んでいましたが、集中できませんでした。そこで記憶術を始めたところ、1往復する間にものすごくたくさんのことが頭に入り、日本史の成績は、とうとう学年で1番になりました。苦手の化学も克服し、悲願の名大に合格しました。今は情報処理技術者試験を受けようと思い、記憶術を活用しています。入試以外でも記憶術は大変役に立っています。

高校に入っても効果抜群



埼玉県
野川早知さん
（星野女子高校合格）

私の志望校合格率は30%以下と、絶望的でしたが、記憶術を始めてからは、40%・60%と、みるみるうちに上がり、ついに希望した高校に合格しました。私の場合、記憶術は入試だけでなく、高校に入ってからも役に立ち、クラスで15～20位だった成績が、今では1～2位。学年では約750人中15～30位という成績になりました。記憶術をやってよかったのは、勉強に集中できるようになり、勉強ができなかった頃の自分と比べて、性格的にも明るくなりました。

4時間で、年表を丸暗記



大阪府
永井龍也くん
（近畿大学法学部）

大学を二回失敗した僕は、わらにもすがる思いで、記憶術を始めました。するとどうでしょう。偏差値が10以上も上がり、歴史などは4時間位で、年表を丸暗記し、入試まで1ヶ月以上やらなかったのに、本番では覚えた年表がスラスラ出て来ます。予備校で答え合わせをすると、歴史と英語が満点。楽しくやって大量に覚えられた記憶術に、本当に感謝しています。受験生の人にも、嘘偽りなく推薦したい気持ちです。

受験用歴史年表なら2～3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2～3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ！受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的！

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ！

だから一夜づけ、おおいにけっこう。ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ**記憶術なのだ。**

この記憶術講座をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績がビリからトップへ。東大在学中に司法試験イッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授してくれるのだ。さあ、さっそく案内書を取り寄せよう！

講座内容は全部で3コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース（資格取得向）

⬅記憶術各コース別の詳しい

案内書無料プレゼント

この信じられないような、暗記術が君のものになる!!

- 理数系の公式なんかは、超ラクラク！
- 歴史年表の丸暗記なら、たったの一日！
- 周期律表なんて試験直前の3分で覚えられる！
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる！…etc

東京☎(03)3317-2811
〈受付〉朝7時～夜9時・年中無休

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

Ⓕ

MEDIA RINGS CORPORATION

PC Engine

2人同時プレイ(仲良しシステム)が楽しめる
ギャグシューティングゲーム登場!!

トイレキッズ

TOILET KIDS

楽しくてちょっとアブナイ…、ワクワク度100%のシューティング・ゲームの登場!! 大介&花子が、ウンピ大王率いる臭〜い奴らを相手に熱い戦いを展開。2人同時プレイで、泣くも、笑うも2人仲良く味わおう!!

3月6日発売!!

価格6,900円(税別)

株式会社 メディアリング
〒104 東京都中央区銀座5-13-12 サンビル6F 三菱樹脂株式会社内
TEL.03-3215-0877 FAX.03-3248-0614

メディアリンリンサービス
TEL.03-3589-6033

c 1992 MEDIA RINGS CORPORATION

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
TEL 0422-20-1521(代) FAX0422-20-0145
■ヒューマンテレフォン通信
0422-20-0144
(毎月1日/15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
0422-20-3725
(月～金曜の午後2時～6時)

SUPER CD-ROM² SYSTEM
HE system PC Engine

あけて、びっくり!!

2月28日発売!!
税別価格 5,900円

HUMAN SPORTS FESTIVAL

ヒューマンスポーツフェスティバル

1枚のCDに、なんと3種類のゲームを収録。いずれも4人までのマルチプレイ対応。
新作、旧作をおりまぜたヒューマンのスポーツゲーム。こんなおいしーソフト、見たことないぞ。



ファインショットゴルフ

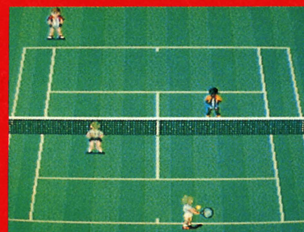
アダルト感覚で楽しめるゴルフゲーム。トッププレイヤーたちを相手に全18ホールで決戦だ。対戦が熱い4人同時プレイも可能。



フォーメーション・サッカー

ヒューマンカップ'92

90年ファミコン通信BHS大賞スポーツゲーム部門第一位に輝いたヒット作「フォーメーション・サッカー」の92年版。



ファイナルマッチテニス

レディース

前作の「テニス」で遊んでいて誰もが思った疑問。「どうして女子選手がいないんだ！」というわけで今度は全員女子選手だ。

■あて先：ヒューマン株式会社「ファインショットコンテスト」係まで

ファインショットコンテスト開催!!

業界初、1枚のCDに3種類のゲームが収納されたおいしーソフト「ヒューマンスポーツフェスティバル」に、豪華賞品が貰えるおいしー企画！ファインショットゴルフのストロークモード、全18ホール終了時のスコアを写真かビデオに撮ってご応募ください。



集まれ!! 腕自慢。

最優秀者にPCエンジンLTプレゼント。
その他上位優秀者にも豪華賞品プレゼント。
またチャレンジ賞として、応募者全員の中から抽選で200名様にテレフォンカードをプレゼント。

★4/30発売本誌広告にて中間成績発表、5/30発売本誌広告にて最終成績発表いたします。

■ヒューマンくらぶ会員募集中！ハガキに住所・氏名・年齢を明記の上、弊社「入会」係までお送りください。入会案内書&申込書を送らせていただきます。

PC Engine　PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM

SUPER CD-ROM² 対応

SFスペースファンタジー
SCENARIO SIMULATION GAME
シナリオシミュレーションゲーム

好評発売中
標準価格¥7,800

Super Schwarzschild
スーパーシュヴァルツシルト

SLGの常識が変る「シナリオシミュレーション」はRPG+SLGのおもしろさ!

全部で6つのシナリオからなる「スーパーシュヴァルツシルト」は、大きなストーリィの流れの中で、ひとつひとつ、シナリオを経験していくというシステム。ロールプレイングゲームのストーリィ性の高さと、シミュレーションゲームの緻密さをあわせもったゲームなのです。

感激!!

「スーパーシュヴァルツシルト」ありがとうキャンペーン

600名に、オリジナルテレカプレゼント!

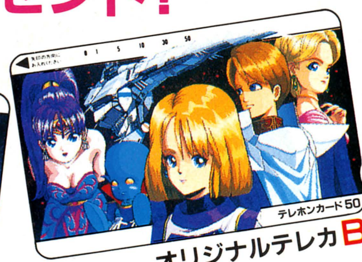
工画堂スタジオではPCエンジンCD-ROM² ゲームソフト「スーパーシュヴァルツシルト」の好評にお応えして、抽選で600名の方にスーパーシュヴァルツシルトオリジナルテレカをプレゼントいたします。下記の応募方法にしたがって、どしどしご応募ください。

応募方法：下記の1 2に入る文字をこのページ右下にある応募券に記入し、官製はがきの裏面に貼り、あなたの郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、持っているゲーム機とパソコンの種類、ほしいテレカA・Bどちらかを御記入の上、お送りください。

記入例

オリジナルテレカA





オリジナルテレカB

お送りいただいた中から、抽選で600名（A・Bそれぞれ300名ずつ）の方に写真のオリジナルテレカをプレゼントいたします。

1 ○○○スタジオから発売されたPCエンジンCD-ROM² ゲームソフト 2「スーパー○○○○○○○○○○」は、ロールプレイングゲームのストーリー性の高さと、シミュレーションゲームの緻密さを合わせ持った新しいタイプのゲームジャンル、「シナリオシミュレーション」である。

宛先：〒162 東京都新宿区市谷台町11 工画堂スタジオ スーパーシュヴァルツシルト テレカプレゼント係
締切：1992年3月31日（当日消印有効）
※なお、当選者の発表はプレゼントの発送をもって代えさせていただきます。

■上記の価格には消費税は含まれておりません。
■スーパーシュヴァルツシルトの資料をご希望の方は右の資料請求券をハガキに貼り、郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記の上、下の宛先までお送りください。
■工画堂スタジオでは開発スタッフ（正社員・契約社員・アルバイト・テバッガー）を募集しています。興味のある方は人事課（TEL：03-3353-7722）までお電話ください。



KOGADO Software Products

㈱工画堂スタジオ
〒162 東京都新宿区市谷台町11

資料請求券

応募券（月刊PC・4月号）
1 ○○○スタジオ
2 スーパー○○○○○○○○○○

ほのぼの自然派ふぃっしんぐRPG

川のぬし釣り 自然派



PCエンジンCD-ROM²
(3月27日発売予定 定価6900円)

ファミコン版も同時発売で再登場!!
3月27日発売予定／定価6300円



ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

釣竿を手に、あの日ぼくは旅に出た。

CD-ROM²でパワーアップ！

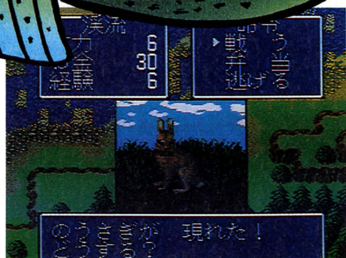
実在する魚が54種類も登場！

オーケストラ演奏によるテーマ曲もすごい！

魚図鑑も付いてるじょ！

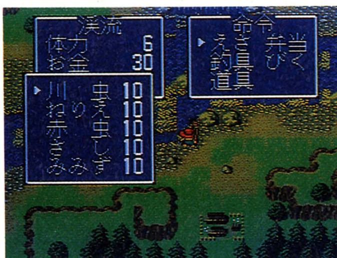
おじゃま動物は全25種類！

■戦いはアタックポイント方式！



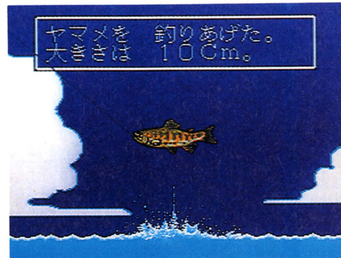
戦闘シーンで「戦う」を選ぶと、画面中をアタックポイントが移動。ポイントが動物と重なった時にボタンを押して攻撃！というPCエンジンでは初のアクション・タッチの新システムです。

■釣りの興奮が手軽に味わえる！



釣り場を探したり、えさを選んだり、釣りのシーンはシミュレーションっぽい要素もある本格派。しかもボタン操作ひとつで魚を釣りあげるシステムで、初心者でも手軽に釣りが楽しめます。

■自然の音が立体音響で流れる！



さらに釣りのシーンでは、川のせせらぎや鳥のさえずり…などの自然の音(25種類以上の音を収録！)が流れ、美しいグラフィックとともに、のんびりとした渓流釣りの気分を演出します。

(開発スタッフ)
プロデューサー、ディレクター■宮沢徹
企画、プログラム■有田和博
タイトル、エンディング音楽■高橋五郎
自然音■スーパーナチュラルサウンズ　ビクター音楽産業『WAVE』『森』『STREAM』
自然音編集■金沢信一
効果音■東里聡、白根沢修

©PACK-IN-VIDEO


株式会社 パック・イン・ビデオ
〒104　東京都中央区銀座6-13-16　銀座ウォールビル6F

■スタッフ募集！
プログラマー／グラフィックデザイナー
シナリオライター／ゲームデザイナー

お電話にてご連絡下さい。
お問合せ先→☎03-5565-8732　宮沢まで
月〜金 10:00〜18:00(祝祭日を除く)

戦略の舞台

新たなるStrategic Stageへ。

シミュレーションゲーム

CAMPAIGN VERSION

大戦略II

©1989 SYSTEM SOFT CORP. ©1991 MICRO CABIN CORP.

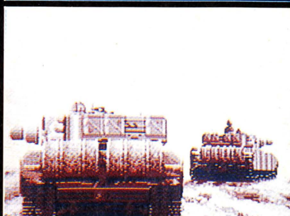
PC Engine

SUPER CD·ROM² SYSTEM


ILLUSTRATION by MASAMI ONISHI









※画面写真は開発中のものです。

"キャンペーン版 大戦略II"その名の通り今回はキャンペーンモードを採用！

キャンペーンモードとは、**8ステージ**にもなるマップを次々に連続制覇し、最終マップにある敵の本拠地に挑むという**ダイナミックなゲーム**です。
生き残った部隊や軍事費は、もちろん次のステージに引き継ぐことができます。
また、通常のソロマップモードとは別に、新しくストーリーに合わせて設定された**ビジュアルシーン**はゲームを最高に盛り上げます。
ソロマップ数自体も本来パソコン版に収録されている20本に加え、マップコレクションの20本を合わせたなんと**合計40本**の大容量！
洗練されたリアルファイト戦闘シーンや、**迫力のCDサウンド**で、今まで以上に充実した『キャンペーン版 大戦略II』for PCエンジン。どうぞご期待ください。

★ユニットは空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場！ ★新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場！ ★地形には港を追加！ ★ほぼ全ての航空機が武器交換可能！ ★熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制の『イニシアティブ制』を導入。 ★新ユニットの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。 ★ゲーム開始前に最大3ヶ国で同盟関係の設定可能。

今春発売予定

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

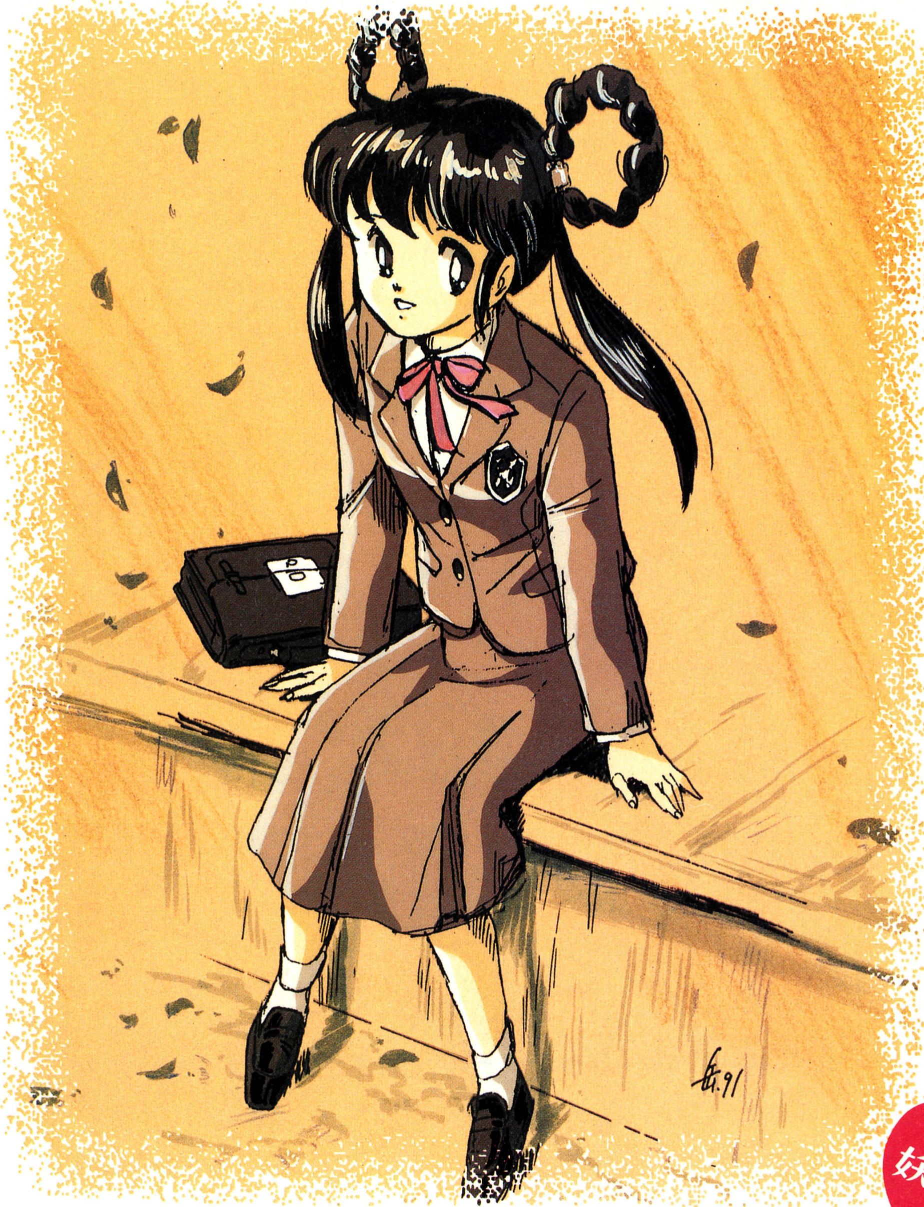
6



PC Engine

CD-ROM² SYSTEM

PC Engine



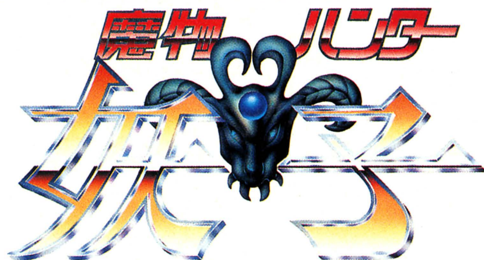
妖子の日記

1992年2月24日(月)

やわらかくなってきた日差しに
春の予感とんとん。
うれしいね———。
そして、来週ならキョーフの期末試験。
やだよ———。
でもでも試験さえ終われば春休み!!
よしっ、勉強するぞっ、明日から!!



9



~魔界からの転校生~

3月13日発売! 価格¥6,800(税別)

illustrated by GAKU・MIYAO ©MUTSUKI & MIYAO ©1992 NCS Corp.

MASYA メサイヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3498-4649・50(代表)

お問い合わせは ソフトウェア プロダクト部 (直通)03-3486-6588 (受付時間)9時~18時

PC Engine

ROM ROM





2人同時プレイ可能アクションゲーム

CD-ROM²でシュビビームー!!

改造町人 シュビビンマン3 異界のプリンセス

Cast

山寺宏一as太助(魚屋)
富永みーなasキャピ子(女子高生)
島津冴子asクレハ姫(プリンセス)
千葉繁asチョビン(側近)
玄田哲章asバッチ(側近)／池田秀一as魔族隊長

企画書を読む限りシュビビンマンはTVアニメ風味のキャラクター。もっと○○があればビデオや映画で活躍できたのに(好きな言葉を入れてみましょう)。今回は3部作の最後を飾る(意味不明)にふさわしいCD-ROM²の晴れ舞台、夢にまで見たシュビビンマン ON A TV SHOW！ ただし歌と踊りはないけどね……。

価格6,800円(税別)にて好評発売中のはず!

◆スタッフ募集!! TVゲームの画面データ作る人、アニメシーンの原画動画描く人、経験者を熱烈希望。詳細は相談の上。先ずは03(3486)6588へTELだ!!

◆CSGイベント情報!!
- 3／15 東　京 池袋サンシャインシティ
- 3／20 大　阪 マイドームおおさか
- 3／27 名古屋 愛知産業貿易館

メサイヤ新作ゲームを先駆けて体験出来るぞ! 御高覧(尊敬語)あれ!!

電話番号が変わりましたのでヨロシク!



メサイヤ MASAYA

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビルTEL.03-3498-4649(ヨロシク)(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)TEL.03-3486-6588(受付時間)9時〜18時

PCエンジン特別救助隊

SRT
Special Rescue Team

今月のSRTは『ゲート・オブ・サンダー』『IQパニック』『金盞花京絵皿殺人事件』の3本立て。



ゲームに行き詰まっても、このSRTを読めば、ばっちりクリアできちゃうぞっっ！

GATE OF THUNDER
ゲート　オブ　サンダー

ハドソン／発売中／6800円





もう一息でクリア！今月は6面、7面を紹介！

とうとう発売された「ゲート　オブ　サンダー」、みんなはもうクリアしちゃったかな？

さ〜て今月は、残りの2ステージである6面と最終面の紹介と、ボス&中ボスの簡単らくちん攻略、そして驚異のゲーマー向け高難易度モードの紹介をやるからね。

しかし……、あのエンディングはいったい？　まさか？　もしかして？

STAGE 6 DARKCITY

いきなり高速スクロールで始まるステージ。敵もかなりスピーディに展開するので気が抜けないぞ！　ステージ構成は、前半は都市上空、後半は地下道になっている。



▲やたら攻撃の多彩な中ボス「ブレンガ」！　弱点は前方にあるレーザー発射口だ。レーザーに注意し、スキを見て集中砲火だ!!



▲こんなふうに狭く入り組んだ地形は、壁を貫通するエコーやソニックブームが、けっこう有効に使えるのだ。



▲地面から撃ち上げられる、巨大なミサイルの猛攻だ！このミサイルは破壊できないので、出現パターンを読んで避けるしかないぞ！



▲最強の中ボス「グラフ・ソラフ」。上部から発射される曲射弾と、リング状の拡散弾のコンビネーションが凶悪！　み、みのがしてくれよぉ〜。

BOSS
スワニプト・レイカー



全ステージ中最強と言われるボスだ！　攻撃方法は、腕の砲台から撃ち出される破裂弾と、腹部砲台から発射される回転拡散弾しかないけど、どちらも超強い！ただ破裂弾は、破裂するまでは当たり判定が無いので、最初から内側に入り込んで攻撃するという手があるぞ。後は拡散弾をどうするかだ!?

©1992 HUDSON SOFT ©1992 RED

STAGE 7

CORE

いよいよ最終面、敵の惑星中枢に突入だ！ 敵の攻撃も、今までよりもはるかに強力な物になってるぞ。君はエンディングを見ることができるかな？





◀攻撃能力をアップして再登場の「デビル・シャーク」今度こそ息の根を止められるか？

◀ここの隠しアイテム「ハイパーコクーン」は、意地でも取らないと後半戦がつらいぞ。



◀ぶっといレーザーが行く手を阻んでいる。レーザーが途切れた時にすり抜けろ！



▲最終ボス出現。まずはビームの発射口を壊して。

▲破裂ミサイル攻撃。ヒット＆アウェイが大切だ。

BOSS スター・コア



▲最後のあがき、反射弾攻撃！ これを乗り切れば、辛かった戦いは終わる。そしてエンディングへ……。

GOT 豆知識

ボスや中ボスは弱点を叩け!!

アースクエイク＆タスクを使うと、かなり簡単な倒し方ができるのだ。他にもあるから各自研究してみるといいぞ。

STAGE3 ヘヴィプラントモービル



▲ボスが出現したら、ここに入り込み、タスクを反転し、アースクエイクで、ぼ～っと攻撃してるだけでOK！



▲ボスの腕に当たって反射してきた、爆炎に当たって、雷光攻撃する前にボスはあの世行きだ。いとあわれ……

STAGE4 ガル・ブルー



▲まずガル・ブルーの右下にくっつき、タスクを食い込ませ、ずずずずっと、ガル・ブルーの動きに合わせて移動。



▲すると、誘導レーザーで攻撃を始める前にあの世行き。う～ん敵にちょっと同情しちゃうなぁ。

GOT 豆知識

クリアできたら高難易度モードに挑戦!!

ノーマルなんて簡単だよ～んという人に、HARDとDEVILという高難易度モードが付いているのだ。ぜひとも挑戦してくれ！

STAGE1 アニエス ／ STAGE2 オクトー8

NORMAL



▲実は弱点の真正面は半安全地帯なのだ。ここで攻撃してれば自動的に勝てるぞ。



▲ビット分離攻撃は前方のみ。けっこう難しいけど、まだ可愛いもんである。

HARD



▲動作パターンに前進行動が加わる。安全地帯は無くなるので、自力で頑張ろう。



▲ビットがいっせい分離になる、これを初めて見ると、かなりビビる。

DEVIL



▲レーザーの本数がハードよりも増える、けっこう凶悪かもしれない。



▲ビット分離攻撃が、自機狙い撃ちタイプになる。うまく誘導して避けないとつらいぞ。

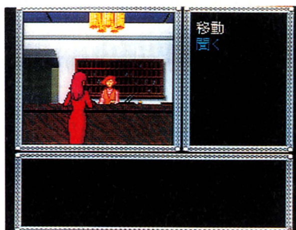
金盞花京絵皿殺人事件

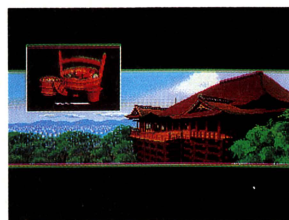
ナグザット／3月6日発売予定／7200円



アクティブ・ディスカバリーシステムについて先取りだ!!

京都を舞台にしたミステリーAVG『金盞花京絵皿殺人事件』。このゲームでいちばんの謎解きのポイントとなるアクティブ・ディスカバリー・システムを、まだ発売前なのにSRTで要点をまとめてみた。まずはゲームを買う前にこのページで予習をしっかりしておけば、いざゲームを遊んだとき、楽に攻略できることはまちがいなしだ。





▲京都での名所といえばこの清水寺。事件もこの京都で始まるのだ。

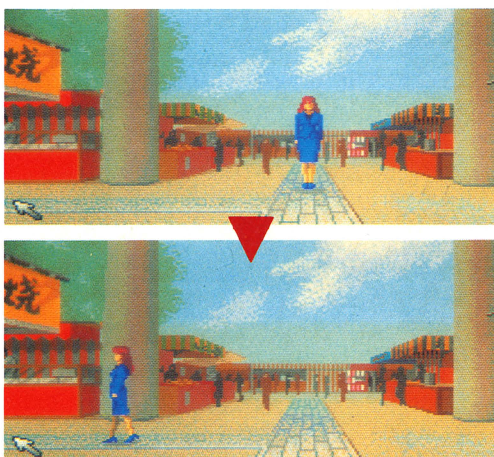
京都といえば舞妓はん！



◀まぎれもない舞妓さんだ。ゲームとは関係ないけどね。

Aアクティブ Dディスカバリィー Sシステム とは？

アクティブ・ディスカバリーを日本語訳すると“行動的な発見”ということで矢印を使って主人公を行動させるという、今までに例をみないシステム。右の写真のように、左へ行かせたい時は矢印を左に示すと主人公がその通り行動するのだ。



■調べることが基本！

このシステムの基本中の基本は調べること。でも調べ方はいままでのAVGとは一味ちがっている。まずは右の写真を順序よく見てもらおう。すべて矢印で指定して調べるんだけど（人の場合は話すになる）、何度も調べていくことがこのシステムを攻略するコツなのだ。



◀まずは矢印で画面中を調べ、右下のウィンドウに絵が表示されるとそこを調べることができる。



◀右下のウィンドウに表示された絵の所に矢印を移動させ決定ボタンを押すのだ。



◀すると、調べたいものの情報をきくことができる。これを何回か繰り返してみるのがコツ。

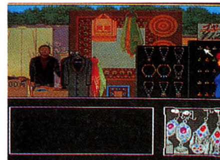
人の話もよく聞こう！

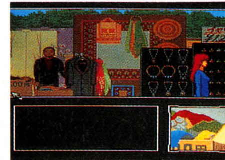


▲人を矢印で指定すると話を聞ける。聞き漏らしのないように。

■画面中はよく探しまくろう！

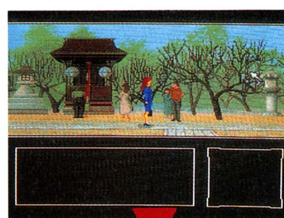
1画面中調べることができる場所は1つだけじゃないので、右下のウィンドウをよく見ながら探しまくろう。



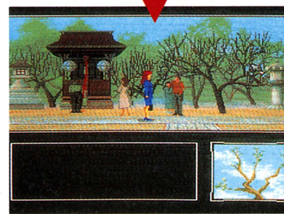


■調べまわればこんな所にも！

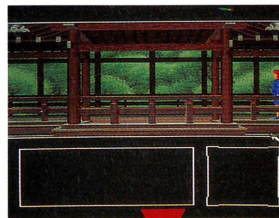
コマンド方式で調べたり見たり聞いたりしていくうちに今まで調べられない所が調べられたり、新しい人物とも話すことができる。そして、このA・D・Sでも今まで右下のウィンドウに絵が表示されなかったのに、調べ回るうちに表示されるようになったり、今まで誰もいなかった場所に突如人物が現われることがあるので注意して調べ回ることが大事だ。



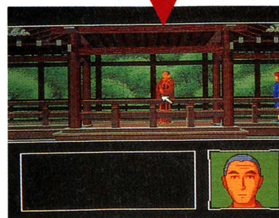
◀木々の間になにかないかなぁと思いながら探してみてもなにもないみたい…。



◀色々と調べ回った後、同じ場所を調べてみたら右下のウィンドウに絵が表示されている！



◀なにもない場所だから素通りしてもいいかな…。でもなんかありそうな気がするなぁ。



◀おぉ！今までいなかったのに人が立ってるじゃない。お話を聞いてみよう。

神に祈りは届くかな

このシステムさえ把握しておけばもうこのゲームを攻略したも同然。あとは神様に「早くこのゲームが遊べるように」と祈るのみだ。



©1992 naxat soft



IQパニック

IQ PANIC?



IGS／発売中／8900円

クイズで君の教養がわかるのだ!!



究極のクイズゲームとはいったいどんなものなのか。その疑問に答えてくれるのが「IQパニック」だ。「政治・経済」「文学・歴史」などといった本物の知識を問われるジャンルから「アニメ・漫画」といったちょっとマニアックな雑学まで、総ジャンル数は合計10種類、問題数にしてなんと15,000問以上のクイズが待ち受けているのだ。クイズゲームは問題の豊富さがポイント。その点、「IQパニック」だったら同じ問題が繰り返し出てくる心配はまずないといっていいね。

さて、それではこのゲームのパーティーモードに勝ち残るポイントをちょっと教えてしまおう。このモードでの出題形式は早押しの4択問題。問題が出終わったらすかさずボタンを押す。とりあえず問題をじっくり読むのはそれからにするのだ。もちろん苦手なジャンルの問題はあまり飛びつかない方がいいけどね。

以下のクイズ形式の中から、お好みのものを1つ選んで下さい。

1：クイズ：行ったり来たり
2：激走！！早押しクイズ
3：神経衰弱クイズ
4：ビンゴクイズ
5：頑張れ！お邪魔クイズ！！
6：スゴロクイズ
7：クイズ：拾ってポン
8：クイズ塵も積もれば
9：大逆転！トップは俺だ！！
10：クイズ普通に行こうぜ！



◀お手軽にゲームをやりたいヒトは「選べる」モードを。

オマケのキャラクター百面相だ！



「IQパニック」のパーティーモード、「日本縦断スーパークイズ」か「選べるクイズTHEどれにする」でプレイする時に自分の分身となるキャラクターを選ぶことができるのだ。これらのキャラクターの表情が、実にイキイキとしていていいのだ。問題を間違えたりすると泣いちゃうヤツやガーンとなっちゃうヤツ、正解すると豪快なガッツポーズを取るヤツなど、見てるだけでも楽しめちゃうのだ。こういうリアクションは選んだキャラごとにいろいろなパターンがあるからキャラを選ぶ楽しみもできちゃうね。



▲ボディコンおねーちゃん、正解でーす。ふふん、な感じがとってもタカビー。まわりのヤツらもくやしそうだ。



◀ハーイ、正解！うれしそうな顔してらあ。



◀ブー、不正解！ガーンてアゴはずすなよ。



◀ヒトのまちがいをよろこぶ方々。クヤシー！

©IGS INC. 1992

今月は、超難度のACT忍者龍剣伝の最終面をエリアごとに分けて攻略していくぞっ！

ゲーマー倉持直伝!!

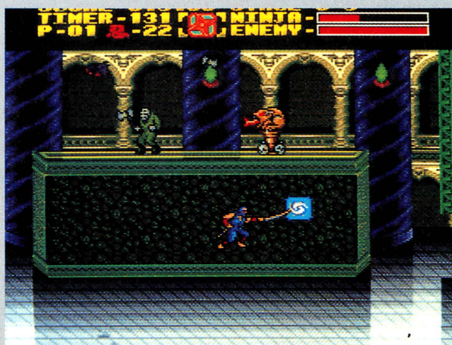
今月の一本

忍者龍剣伝

究極の攻略

先月の特集「究極の攻略VS至高の攻略」はどうだった？　結果は引き分けだったけど、ナカナカおもしろかったでしょ。いつか又、やると思うので楽しみにしていてちょーだい。それでは、忍者龍剣伝の攻略を始めるとしますか。

今月号の究極の攻略では、忍者龍剣伝を攻略（ページの都合のため、ラストだけだけど）することになった。ここのところSTGばかり続いていたし、そろそろACTでもやろうか、てなわけで、「忍者龍剣伝」の登場になったわけ。それに、こういうゲームけっこう好きだし、右のコーナーにも書いてあるとおり、アクションに燃えていて時期的にもちょうどいい。そんなわけで、まだクリアできない人は、ここを読んで、じっくりと攻略すれば、必ずクリアへの道は開かれるハズだっ！



ゲーマー倉持の近況報告

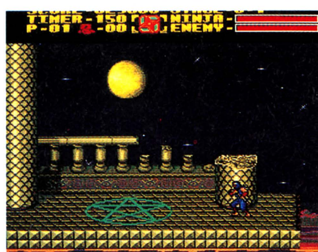


ひさびさにこれを書くわけだけど、みんなのアーケードの調子はどうかな？　僕は無事に「キャプテンコマンドー」は、全キャラクリアでき、新しいゲームをプレイ中だっ！　今プレイしているゲームは、遊楽専業団のアーケードゲームの方で紹介している「ナイツ・オブ・ザ・ラウンド（カプコン）」というアクションゲーム。どっぷりハマリ中。とにかくアクションの奥が深くやり込めば、ハマるぞ！

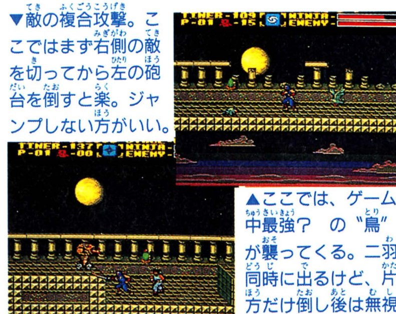
ハイパー難度の最終面をいっきに攻略だっ！

6-1

5面のボス、〝マルス〟を倒し、いよいよ最終面まできた。とにかくここからは、今まで使ってきた技という技を使わなくては、とうていクリアはムリだっ！　そこでここでは各エリアごとにムズイ所をピックアップして攻略法を紹介していくぞっ！
6－1。ここでは特にすっげぇ～難しい所はないけど、注意しなくてはならないとこが数か所ある。ここではアイテムを温存し、とっとと次のエリアに急ごう。



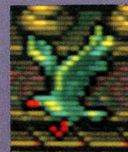
▲この魔法陣からスタート。最初はそんなに敵も出現しないので楽だぞ！



▼敵の複合攻撃。ここではまず右側の敵を切ってから左の砲台を倒すと楽。ジャンプしない方がいい。

▲ここでは、ゲーム中最強？　の〝鳥〟が襲ってくる。二羽同時に出るけど、片方だけ倒し後は無視。

注意



▲ほとんどせまい足場で出現。あわてるとだめ。

6-2

6－2。ここでは、6－1とは違っていきなり難易度がUPする。けっこういやらしい所で、鳥が出るしね。忍術はなるべく〝風車手裏剣〟をおすすめする。この忍術は忍術パワーの消費も少ないし、うまく使えば、1度の攻撃でたくさんの敵をやっつけることが可能だからだっ！　ここでは、足場がせまいうえに複数の敵に攻撃される所が多い。うまくこの風車手裏剣を使ってきり抜けよう。



▲このエリアではこういう所が何か所もある。当然下に落ちるとアウト。気をつけろ。



◀ここで貴重な回復アイテムが出る。

◀手裏剣を使って取るといいぞ！

鳥はやり過ごせ!!

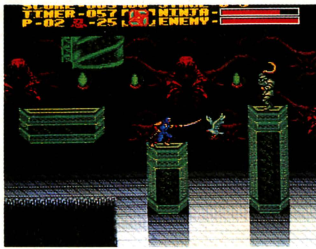


◀このエリアでの最高の難所だ！

上にもあるように、鳥はよけて、画面外に消すようにした方が無難。

6-3

6ー3。いよいよラストのボスの手前まできた！ ここまで来ればあともう少しでボスに会える。このエリアで注意しなければいけないのが忍術の残り数。前のエリアでたくさん使っていると、ボスとの対戦の時にすごくこまってしまう。もしここで、忍術のあまりない人は、これから先あまり使わないようにして行こう。それからここでの忍術は、"風車手裏剣、もしくは"炎破の術" この二つがベストだ。


▲前のエリアに比べ、さらに落とし穴が多く出てくる。あわてず確実に進もう。


▼ボス前の最後の回復アイテムが入ってるロウソク。絶対取る。

▲ボスの部屋の手前。ここでは敵の忍者が左右画面上から出現。


この敵を倒した後に最後の忍術が出る。どれを取るかはキミ次第。

ボスで死ぬと6ー1までもどされる!!

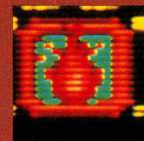
このゲームは、最終面のボス（下の三つ）で死んでしまうと、たとえ残り人数がいても、6ー1まで戻されてしまう。相当キレるが、ガンバッテくれい。


▲ボスと対戦中、死んでしまうと…。


▲6ー1の魔法陣まで戻される。ショック！

ラスト、ボス戦にはこの武器で!!




▲この炎破の術が一番やりやすい。

ボス戦には、一つの忍術しか持っていけない。そこでボス前に必ず自分にあった忍術を持っておくように（僕は炎破の術だね）。

ここからボス3人の攻略だいっ!

BOSS 1 鬼面夜叉



最終ボスの1人目がこの"鬼面夜叉"だっ！ こいつはパターンが分かればそれほど強くない。右上にも書いてあるけど、壁をうまく利用すれば楽勝な奴。

壁をうまく利用しろ！

このボスの弱点は、鬼面夜叉本体ではなく、画面の真ん中にある玉だ。倒し方としては、まず左の壁の上まで移動する。そしてボスが下まで来たら右に飛び弱点を攻撃し、右の壁に飛びうつる。この動作をくり返せ！







BOSS 2 邪神王



二人目のボスは、鬼面夜叉を操っていた"邪神王"。おそらくこいつが一番強いと思う。なぜなら、ボス1を倒したことにより忍術が0になってるからだ。

倒し方は2つある。

1

ボスの出す炎をよけつつ、スキを突いてジャンプして刀で切りつける。



2


▲わざと死んでアイテムを取る。


▲炎破の術で、下から弱点を攻撃。

BOSS 3 邪神



そしてついに本当の最後のボスがこの"邪神"だっ！ こいつは本体が大きいけど、それ自体動くことはない。そのかわり、トリッキーな玉を撃ち攻撃する。

多少、強引でもかまわない

このボスは最初の内は頭が弱点になっている。ある程度攻撃すると頭が落ちて本体が弱点になる。玉は破壊可能なので、玉を壊しつつ本体を攻撃。




▲弱点をジャンプして刀で攻撃。


▲首が落ちたら、裏から攻撃しよう。

ついに邪神を倒した!!



数々の難関をくぐり抜け、邪神を倒した。ここに来るまでけっこうつらい所があっただけに、クリアしたときの感動も大きいことだろう。まだクリアしていない人も、途中で投げ出さずにがんばれば必ずクリアできるハズだっ！ 特にこの"忍者龍剣伝"はエンディングが良いので、できるだけ見てもらいたいと思う…。

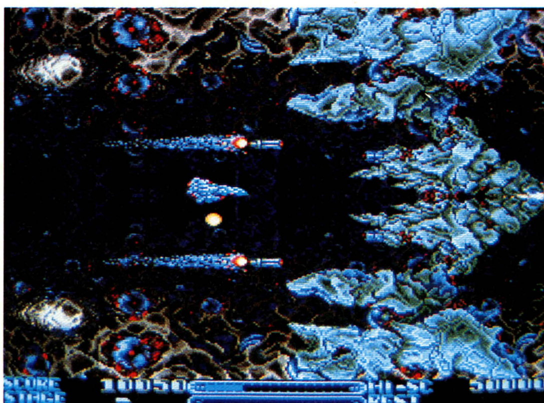


END…

DATA WEST

その美しいグラフィック、サウンド、オーバーブーストをはじめとした斬新なゲームシステムが大好評だった前作、「RAYXANBER II」をスーパーCD-ROM²専用にパワーアップ。
その名も「RAYXANBER III」。
グラフィックやサウンドのパワーアップはもちろん、新たに搭載された「雷斬牙(ライザンバー)システム」による多弾頭ホーミングミサイル、より破壊力を増強した3種類のバックアップユニットなど、ゲームシステムもさらに充実。また、腕に自信があるプレイヤーには「マニアック」、爽快なプレイを楽しみたいプレイヤーには「ノーマル」の2種類の難易度を設定する事も可能となった。
——「3度目の挑戦(チャレンジ)」是非、受けてもらいたい。



RAYXANBER III

3度目の挑戦(チャレンジ)。

ライザンバーIII
4月24日発売





※画面写真はすべて開発中のものです。

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号（データウエストビル） TEL.(06)968-1236 データウエスト株式会社

PRINCESS CAFE
細江真由子

PHOTO/
KENICHI ISHIDA
STYLING/
AKEMI NAKAMOTO
HAIR & MAKE/
FUMIE TAKAHASHI



It's a Fresh Time

2月26日に「花束」でポリスターから歌手デビューした細江真由子ちゃん。'92年、ポリスターとホリプロが送る本格派大型新人というだけあって歌の実力のほどはかなりのもの。声も17歳とは思えないハスキー・ヴォイス。3月にはキャンペーンで真由子ちゃんに会えるぞ!



今月のPRINCESS



●プロフィール●
本名　細江真由子。1974年4月26日生まれ。出身地／滋賀県。血液型　A型。特技／詩吟、舞踊（詩舞・日舞）、剣道初段（全国大会出場）、どこでも寝られる。好きな食物　アイスクリーム、ケーキ、ぜんざい。1992年2月26日「花束」（ポリスター）で歌手デビュー。

今月のCafé

●パロディウスだ！●コナミ／発売中／9800円。アーケードの大ヒットシューティングゲームの移植作。4種類のキャラから自機が選べて、それぞれにパワーアップタイプも違う。カプセルアイテムのほか、ベルによる特殊攻撃も用意されている。ユニークな敵キャラ、驚くほどのグラフィックなど完成度の高い移植度も話題。



ゲーム機はもってないけど,ゲームは大好きなんですよ♡

3歳の頃から歌を歌い続けて10数年…なんていうと、演歌歌手のノリだけど、実際に真由子ちゃんは演歌が大好きなんだって。カラオケとかも石川さゆりさんの歌など演歌を歌うことが多いとか。デビュー曲の「花束」は、演歌でもポップスでもなくて、歌謡曲。真由子ちゃん自身「私はアイドルじゃなくて歌手です」といいきっているように、歌1本にしぼってがんばってるんだ。真由子ちゃんの歌を聴いて、すっかりファンになっちゃった人もいるんじゃないかな。

――真由子ちゃんの声って、すごく低くてハスキーだね。歌のとき以上に。

「そうなんですよ。私がしゃべっていると、あれっ、どこにおばさんがいるのって、まわりの人がキョロキョロしちゃうくらい（笑）」。

――まさか真由子ちゃんの声だとは思わないもんね。その顔からそんな声が出るなんて。あっ、失礼。

「いえ、これも私のひとつのウリですから（笑）」

――今日はゲームをやってもらうんだけど…。

「あっ、早くやりたーい。今日はゲームができるっていうんで楽しみにしてたんですよ」

――そんなにゲームが好きなの？

「はい。私、ゲームの機械は持ってないんですけど、ゲームは大好きなんですよ。あ、あのゲームボーイは持ってるんですけどね」

――今回の『パロディウスだ！』っていうゲームは、ゲームセンターでも人気のあるシューティングゲームなんだけど。……ここで、ホリプロの高間氏登場。



「私、この『パロディウスだ！』をゲームセンターでやったことあります。あっ、すごいですね、これ。ゲームセンターのものと同じですね。ちゃんとキャラクターも選べる」

――高間さんもゲームやるんですか？

「ええ、ゲーム機はほとんど持ってますよ。PCエンジンも持ってますし。98もあるんです」

――すごいですね。……というところで、また真由子ちゃんにインタビュー。このゲームは4種類のキャラクターから選べるんだけど、どれにする？　キャラクターによって攻撃方法も変わったりするんだ。

「えーと、どれがおもしろそうかな。じゃあ、このタコにしてみます」

――アイテムはカプセルをためると好きなものを選べるんだけど、最初だからオートにしておこうね。⑪ボタンを押せば弾が出るよ。

「きゃっ、これでだいじょうぶですかー」

――真由子ちゃん、そんなにボタンをたたかなくても押してるだけで弾が連射になるからへいきだよ。

「はい。あ、そうですね。このベルは？」

――何回か撃つと色が変わって、その色によって特殊な攻撃ができるようになるんだ。

「色が変わったけど敵がじゃまする。あっ、また色が変わっちゃった」

多くの人に私の歌を聴いてほしい♡

——そうなんだよね。取りたい色のときに取ろうとしても、つい敵がいるとベルも撃っちゃうんだ。あっ、ほら、今なら取れるよ。赤いベル。

「これは？」

——菊一文字といって、自機の手前、そこに棒状のものが出てるでしょ。これが敵の弾をふせいでくれるんだ。棒の後ろにいれば前方の敵から身を守れるってわけ。

「ほんとだ。弾が棒に当たってふせいでくれる」

——いよいよボスだよ。巨大ペンギン。

「どこを撃てばいいんですか。あっ、やだ、当たっちゃう」

——ペンギンのデベソをねらって。まわりで回ってる小さいのはかまわなくていいから。

「おもしろい。目玉が飛び出してる」

——敵とはいってもかわいいでしょ。ネコとかペンギンとか動物がいっぱい出てきて。

「こんなゲームが家にあるといいですよね。音楽の業界の方で、40歳をこえた方でもお子さんといっしょにゲームをしているらしくてゲームにすごくくわしかったりするんですよ。話を聞くと、そうそうあのゲームがおもしろいんだよ、とかいって。だから私もゲームを勉強しなきゃなとか思ってるんです。まわりの人と話をしたりするのに。私は、今『テトリス』くらいしかやってないんで」

——ゲーム音楽とかも人気があるし、ゲームに歌が入ったりすることもあって音楽業界の人でゲームが好きな人は多いよね。CDのゲームとかね。そうそう、この“Duo”で、ふつうのCDも聴けるんだよ。

「えーっ、これで〜？　ゲームもできるの？」

——そう。このパッドで曲も選べるし。



「すごい。CDかけてみたい」

——今日のゲーム、おもしろかった？

「楽しかったです。タコが口からピューッと弾を出したり。これはぜったいいいですよ。ペンギンもあったり」

——どんどん先へ進んじゃって、うまかったよ。ところで、デビューしたばかりだけど、今の気持ちは？

「私は小さい頃から歌が好きで、歌手になるのが夢だったので、その念願がかなって毎日がとても楽しいです。デビュー曲の『花束』をひとりでも多くの人に聴いてもらえるようにがんばりたいです」

——『花束』って、曲もいいし、真由子ちゃん歌がうまいからいい線いくと思うよ。真由子ちゃんの目標は？

「早く大きなステージで歌を歌えるようにがんばりたいです。今年は新人賞を取りたいですね。ずーっと先を見ると、アカ、シロ〈紅白歌合戦〉みたいな…(笑)。ねらいたいです。夢はずっと持ち続けていたいです。私の歌を通して感動を与えられたらな、と思ってます」

——最後に読者にメッセージを。

「さっきもいったように、デビュー曲の『花束』をひとりでも多くの人に聴いてもらえるようにがんばりますので、応援してください」



真由子ちゃん情報

デビューシングル『花束』の発表イベントが、2月12日からスタート。これからの日程は次の通り。3／8(日)＝千葉・船橋ららぽーとクリスタル広場（14時〜）、3／14(土)＝東京・池袋サンシャインシティ噴水広場（18時〜）、3／15(日)＝新潟・PLAKA1　B1ギリシャ広場（14時〜）、3／26(木)＝三重・桑名市星川サンシティ特設会場（13時〜）、愛知・名古屋市松坂屋南館オルガン広場（16時〜と18時〜の2回）、3／27(金)＝兵庫・西神中央駅前プレンティ・アトリウムコート（15時〜）、3／28(土)＝兵庫・JR住吉ターミナルビル2階セントラルコート（12時〜）、4／1(水)＝北海道（会場、時間未定）、4／4(土)＝福岡・ショッパーズダイエー香椎店イベント広場（15時〜）。このイベントに関する問い合わせは、㈱ポリスター営業部☎03-5721-3215に。真由子ちゃんがキミの家の近くにきたら、みんなで応援しに行こう。

♥細江真由子ちゃんへのファンレター、問い合わせは、〒153東京都目黒区下目黒1-2-5　㈱ホリプロ　細江真由子　月刊PCエンジン係に。真由子ちゃんが、キミのレターを待ってるぞ。



◀細江真由子ちゃんのデビュー曲『花束』（ポリスター）。

遊楽専業団
YOU RAKU SEN GYO DAN

ARCADE GAME
WORLD GAME

大ヒント！　遊楽専業団のページを隅からスミまでよーく見てみよう。
ほーらね、見つかったでしょ。（とても親切な団長（笑））

ARCADE GAME

ナイツ オブ ザ ラウンド（円卓の騎士） カプコン



最高の騎士を目指せ!

今月のアーケードゲームは、カプコンさんの“ナイツ・オブ・ザ・ラウンド（円卓の騎士）”。題名からも分かるようにイギリスの有名な伝説「円卓の騎士」をとり上げたものなんだ。内容は、バリバリの剣術アクション！　主人公の持つ色々な技を使って敵を倒しながら進むのだ。　もちろんキャラクターは成長して、段々と立派になっていくぞ！　なかなかアツイぜ!!

主人公は全部で3人!! キミなら誰を選ぶ？

ランスロット（スピード型）



幼い頃から強くなってやろうという気持ちが強く、8才で家出して以来10年間修業の道を歩む。すばやい攻撃がとくい。



攻撃は3人の中で一番すばやく、派手である。どっちかっていうと、初心者向けかも。

アーサー（バランス型）



血気盛んな17才。自分がアーサーの直系の息子だとは知らない。偉大なる王の息子だけあり、ナイトのセンスは抜群。



攻撃・すばやさのバランスが良く、操作しやすい。武器は“ソード”の類を使用。中級者向けのキャラ。

パーシバル（パワー型）



山賊に襲われた所を救われて以来、アーサーにつき従うこととなる。3人の中では一番若い16才。武器はバトルアックス等を使う。



動きはあまり速くはないが、パワーは3人の中では一番。どっちかっていうと、“ハガー”タイプ。

遊楽画廊 EXTRA

年一回、毎年の恒例行事『お仲間募集』を今年もやるよー。ということで、今月は募集のお知らせ。詳しいことは136ページに載っているので、サークルの仲間を募集したい人は読んでみてね。また、サークルに入りたい人は、募集のハガキを6月号に載せる予定なので、そっちをお楽しみに。



◀うーん、渋いイラストだねぇ。（愛知県・ヘタくん）



◀あの声は、新人さんだし（笑）。（千葉県・ひつじめめこ）



◀いやー、もうちょっとのハズだから。（東京都・羽原あるふぁ）



◀あの娘はデビューするのかな？（福島県・CHAGEAS）

GAME STORY

騎士になるために修業中だった青年アーサーが伝説の聖剣エクスカリバーをその突きささった巨大な岩から引き抜いたことから始まる。　聖剣を引き抜いたことにより自らの使命にめざめたアーサーと修業中に知り合った剣士ランスロット、格闘家のパーシバルの３人は聖杯をみつけるための旅に出たのであった。３人は聖杯を見つけ、イングランドに平和をもたらすことができるだろうか。彼らの戦いの旅は続く…。



▲主人公の３人。そういえば、パーシバルって最初の方と後の方って顔が違う。



▲これが伝説の聖剣"エクスカリバー"。これを引き抜いた事により戦いの旅が始まる。

主人公は成長するのだ！



このゲームの大きな特徴としてプレイヤーの成長があげられる。敵を倒すことやアイテムを手に入れていくことで手に入るポイントによってプレイヤーは徐々にレベルアップして行く。レベルは１～16段階あって、ゲーム開始直後は一兵士だった主人公もレベルを上げることによって立派な騎士へと成長していく。もちろん主人公の攻撃もアップするぞっ！



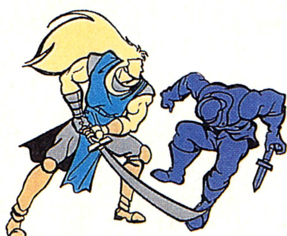
▲同じ敵を倒すことにより、点数が高くなっていくのだ。



▲大きな宝箱、食べ物は武器でたたくと３～４つに分けられる。

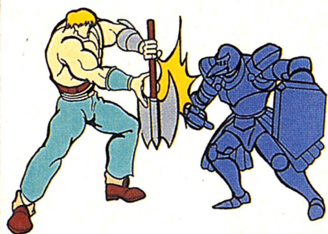


主人公の持つ技！



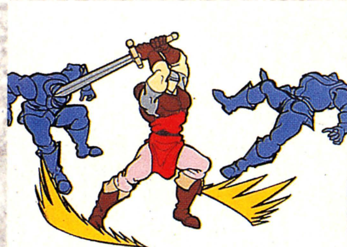
大振り攻撃

主人公達の持つ技の一つが、この"大振り攻撃"。やり方は攻撃ボタンとレバーを（前方に）同時に入れると出る。出し方のコツとしては、レバーを少し遅らせるといいぞっ！



防御

二つ目が、一番大事な技の"防御"。出し方は、攻撃ボタンとレバーを（後方に）同時に入れ、その状態を維持すると少しの間だけ、"防御"の体制を取る。ボス戦ではかなり重要。



メガクラッシュ

三つ目が、カプコンのお家芸"メガクラッシュ"。この技はもう知っての通り、画面内の全敵にダメージを与える。使い方は、攻撃＋ジャンプボタンを同時に押す。あぶない時はコレね。

STAGE 1 ［戦火の村］



▲まだまだここら辺は楽勝。この面で基本の技を覚えておくといいぞ！　特に各キャラの技とかね。



▲囲まれたら、メガクラッシュ。

▲こいつが一面のボスだっ！

BOSS スコーン



長い槍を巧みに使いこなし戦いをゲームのように楽しむ長身の騎士。倒し方のコツとしては"大振り攻撃"をうまく使うこと。

STAGE 2 ［大乱戦］



戦いの舞台となるのは、王城が建つ山のふもとの平原。主人公はこの平原を抜け、王城に入らなければならない。

▲この辺はまだ平気なんだけど、ここからが…。



▲いきなり敵の数が増える。各技を使いこなせっ！

BOSS ブラフォード



▲初めは、馬に乗って出現。馬から引きずりおろせっ！



▲動きが超速い。パターンを見切るのがけっこう大変。



▲もうそろそろ情報出るんじゃない？（大阪府・雷こきん）



▲CD-ROMに向いてると思うけど。（京都府・海野仲道）



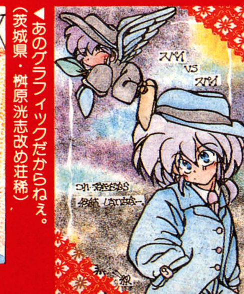
▲ヒマになったらまた投稿してね。（北海道・バーキー夢丸）



▲移植の可能性はあるんじゃないかなぁ。（東京都・渡辺あきお）



▲あのグラフィックだからねぇ。（茨城県・桝原洸志改め荘稀）



▲団長もわりと好きだった、コレ。（栃木県・秋海べるの）

WORLD GAME

POPULOUS II

ELECTRONIC ARTS/AMIGA/ATARI ST

あのポピュラスの続編が登場!

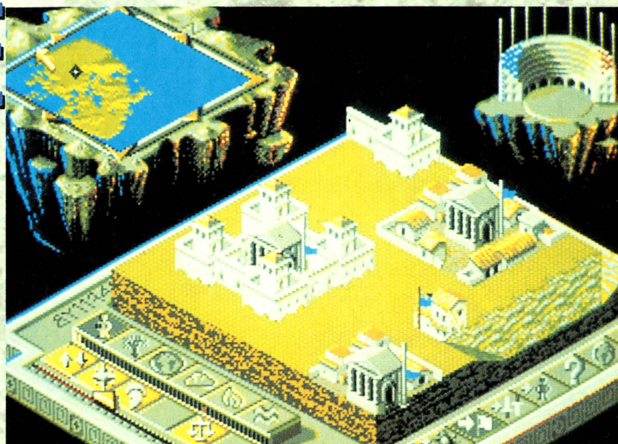


みんなの知っているポピュラスの続編が登場。前作のおもしろさをそのまま引き継いでいるのはもちろんのこと、さらにハデな技、細かいグラフィック、楽しい演出でまたまた徹夜必至。

さらにこのIIでは、面をクリアすると、神様からアイテムがもらえ、そのアイテムを6つの要素に振り分けることによって自分の力が増大、様々な技が使えるようになる。

前作のように、人が増えれば技が使えるんじゃなく、自ら技を身につけなきゃならない。前作よりも、より面をクリアしたくなるのだ。

また、画面の大きさを自由に変え、フル画面で遊んだりすることもできるぞ。



©1991 Bullfrog productions Ltd. All rights reserved.



▲炎、雷、など、様々な技が使えるようになった。どれも、ハデな画面で楽しませてくれる。



▲面をクリアしたので、稲妻印のアイテムをもらっちゃった。これで、またパワーが増加するぞ。

▼こんな風に、フル画面にすることも。スピードは落ちるけど、まわりの景色がよく見えて便利。



CIVILIZATION

MicroProse Software/IBM-PC

古の時代から、新たな文明を求めて……。



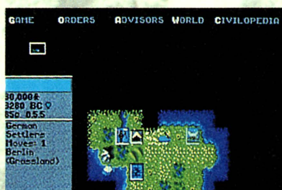
エジプト、中国、ローマなど、地球上には昔から伝わる様々な文明がある。このゲームは、そんな文明の一つを選んで発展させて行く、新しいタイプのシミュレーションゲーム。

最初は原始時代。そこから、アルファベットの発見、数学の発明など基礎的な文明から始まって、宗教、政治、経済、科学とあらゆる分野の発明、発見などを組み合せ、自分の文明を導いて行く。うまく発展させれば、コンピュータやロボット工学、宇宙開発までもできるようになる。

もちろん、地球上には自分が選んだ文明以外の人々も存在する。ときには衝突し、またあるときは、共存しながら、新たな文明、発明、発見を求めて、未来に向かって突き進んで行くのだ。



▲自分の拠点になる町。いろいろな建物を作ることができる。



▲未知の大陸を、文化を求めて突き進む。この先に待つものは……。



©1991 MicroProse Software,Inc. All rights reserved.



▲やった！　新しい発見だ。他の発明と組み合わせて、新たな文化の礎にするのだ。

▼外交も重要な要素。状況をよく考えて対応するのだ。へんな対応すると戦争になっちゃうぞ。





▼うーん、団長はまだ見たことないなぁ。(神奈川県・なみなみ)



▼三田ゆう子って、ほかほか家族にも出てた。(北海道・ぱにい)



▼スペル間違えって団長もよくやる。(埼玉県・まぢかんと)



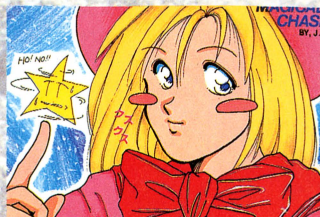
▼パック変じゃないと思うよ。(兵庫県・光圀)



▼あと1カ月弱でやーっと発売だ。(広島県・たつみや)



▼次はどんなのか楽しみだねー。(神奈川県・安積様嬉しい陸野)



◀GTなら寮でもできるかな?（神奈川県・ぢぇーむす佐野）



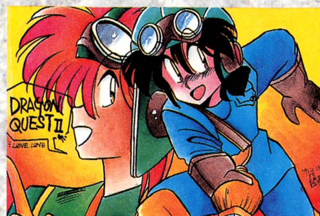
◀やっぱりこうなるかなぁ。（大阪府・なにわ?）



◀エアブラ合作。（東京都・あきもとみ／大阪府・えーす）



◀春麗はさりげなくないと思う（笑）。（宮崎県・種和桂生）



◀ゲームならなんでもOK。（東京都・MILK蘭）



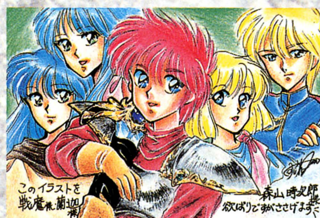
◀ブランカはダルシムの足元かな?（愛知県・武丸）



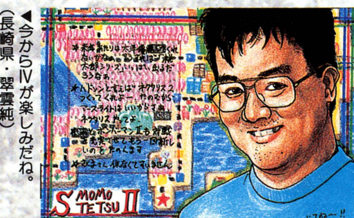
◀いろいろPCEに移植されそうだ。（福島県・遊撃小僧）



◀ギアはまだ持ってないんだ。（東京都・ちんじゃおろおす）



◀今からIVが楽しみだね。（長崎県・翠雲純）

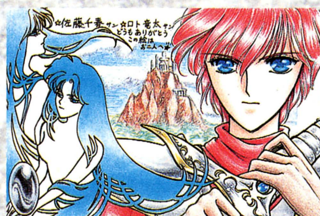


◀おおっ、よく描けてるじゃん。（東京都・ZAP）

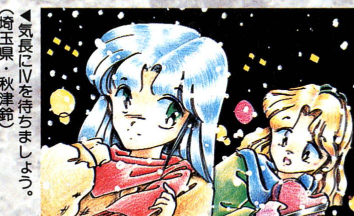


◀PCE版はまだ延びてる。（静岡県・やぶのあわづ）





◀気長にIVを待ちましょう。（埼玉県・秋津鈴）



◀掲載タイミング遅かったかな?（京都府・龍斗）



◀寒くない?（宮崎県・空手バカ一代（笑）勇者ロト）





◀紙の薄さはこれぐらいなら平気。（石川県・平仮名ごしっぷ（助平））



◀神座のほうもよろしくね。（北海道・すばる）



◀FFIII合作。（岐阜県・水瀬りゅうな／大阪府・TAKU2）



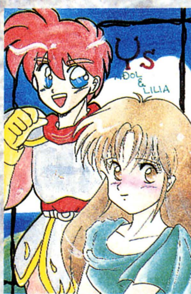
◀これ以上縮めると締切りが必要になるんだ。（神奈川県・田舎者助）



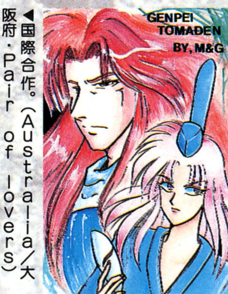
◀最近編集部は風邪でボロボロです（笑）。（香川県・煌月明隆）



◀コツがわかればすぐ覚えられるんだけどね。（山口県・たろちゃん）



◀国際合作。（Australia／大阪府・Pair of lovers）



◀IIはみんなデカキャラモードだ。（長崎県・ゴエモン／源与死津根）



◀今年こそ続編出て欲しいなぁ。（神奈川県・かるなばる）



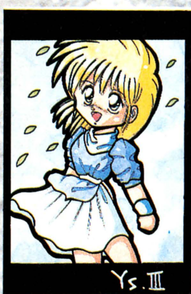
◀ワルキューレ合作。（茨城県・まりのねむ／大阪府・蒼龍駿）



◀吟遊詩人も結局使わなかった。（愛知県・まろ）



◀本当に出てくれればいいのにね。（茨城県・今度こそお師匠様へ♡ぽに）



◀エレナなんかはIVで出るのかなぁ。（神奈川県・オヨヨ）



◀縮小されるから裏の字平気だと思う。（神奈川県・梶野有乙）



◀家の88も復活させるかな?（宮城県・いずみん）



◀就職決まっておめでとう。頑張ってね。（三重県・ちゃあぼう）



◀FFIII合作。（広島県・如月ばるな／大阪府・武本どら）



◀天外II合作。（石川県・まん／大阪府・沙羅々）

▼ウィズは、もうそろそろ情報出るのかなぁ？（福島県・安積達生改め琥珀堂）



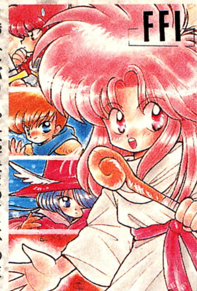
▼らんまは、まだまだ続きそうだねえ。（愛知県・渡辺雪絵）



▼『あーくしゅ』はやってない。ほう。（鳥取県・長良川鵜　上級魔王）



▼名前も絵もしっかり覚えてるよー。（埼玉県・桜丸）



▼お久しぶりー。大学決まってよかったねー。（千葉県・"羽原様へ"がゆ）



▼ファルコムが参入してこれからが楽しみ。（愛媛県・松本和久）



▼ロマサガの方は続くのかな？（福島県・うさぎや睦美）

▼ゲーセンで全然見なくなっちゃった。（埼玉県・SAM-P）

▼このあたりも、グンと可能性が出てきたぞ。（神奈川県・松本伸幸）

▼移植すればいいのにね。（山口県・胡桃"蘭花様へ♥"りゅうか）

▼アーネストは、キャラの動きがちょっとヘン。（大阪府・泉樟葉）

▼この2つが移植されたらいいんだけどねえ、本当に。（徳島県・葵村沙夜）



▼そろそろ卒業シーズンだよねえ。（愛知県・暁一穂）



▼タロットが細かいけど縮小でうまく出るかな？（新潟県・藍沢京子）



▼パソコン、一台目なら98の32ビットのがいいと思うよ。（静岡県・ププペ）



▼スプリガンの世界観は前の方が好きだな。（茨城県・メガフレア）



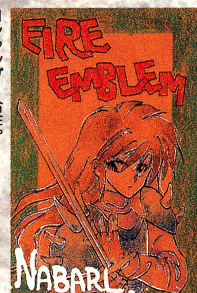
▼やっと発売。団長も買ってるハズだ。（福岡県・浜森ねむ）



▼極楽は、ちょっと難しかったなぁ。（兵庫県・笠原弥介緒琵次郎直海）



▼外伝の発売予定もやっと本決まりになったみたい。（愛知県・カレーの王様）



▼シャンプー合作。（長崎県・S2+／響あかね）



▼クリフトはやっぱりアリーナなのかな。（長野県・浜辺渚）



▼これなんかPCE向きのような気がするけど。（大阪府・早瀬あおい）



▼ガイのを買うかどうか、ちょっと迷っている。（宮城県・いまにし）



▼セル画当たってよかったね。（東京都・レプラ大好きな氷魅子）



▼シャンプーラムって似てるかな？　似てるかもね。（群馬県・貴森ゆう）



▼課題で作ったのって、どんなすごろくなのかなぁ。（宮城県・ぺーいち）



▼団長も学生時代、年末は課題に苦しんでた。（新潟県・あくりる幸せ♡）



▼最近、絵が変わってきたねー。（福井県・ユウちゃん）



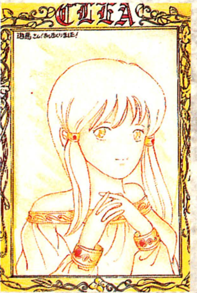
▼あ、やっぱりその読み方でよかったんだー。（宮崎県・成吉思汗）



▼ゲームのイラストならなんでもありなんだよ。（千葉県・竜牙来夢れもん）



▼また、月P読んでねー。（北海道・ばすてる）



◆お仲間募集3のお知らせ◆

毎年、この時期恒例の『お仲間募集』を今年もやるぞ。募集するのは、サークル仲間の募集で、同人誌販売などは受け付けないからそのつもりでね。サークルの仲間を集めたい人は、ハガキ大の大きさの紙に、必ず横位置で、縮小してもハッキリ読めるように募集要項を書いて、また、別の紙に連絡先の住所、氏名、年齢、電話番号などを明記したものを入れ、封書で下の宛先の『お仲間募集』係まで送ってね。

なお、『お仲間募集』に限り応募締め切りは3月20日（消印有効）。掲載は6月号（4月30日発売）なので、どこかのサークルに入りたい人は、6月号の記事を読んで、気に入ったところに応募してみてね。

また、掲載スペースに限りがあるので、来たハガキ全部は載せられないと思うけど、丁寧で、見栄えがするようなハガキを優先して載せるから。みんなも、そのつもりでガンバッて描いてきてね。もし、サークルの見本誌なんかがあったら、一緒に同封してくれるとうれしいな。

ところで、毎年のことだけど、このコーナーに掲載されると大量のハガキが届くと思うけど、そういう大変さに負けないサークルの応募を待ってるぞ。

〈あて先〉〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館月刊PCエンジン・遊楽画廊④係

さて問題です。編集部で一番エッチはだ〜れだ？

激烈技SPECIAL

今月は超ビッグなソフトの超ビッグな技が登場だ！　毎月こういう技があるとラクなんだけどな〜。そうはいかないのが人生って〜もんだ（オオゲサ）。でも来月も大技が載せられそうだし、しばらくは安泰かも…。なんて言っている間に……！

■ヘビー級——超大技■ライト級——小　技
■ミドル級——大　技■フライ級——おまけ技

パロディウスだ！



2つの大技でパロディウスさっ！

東京都／ナミコ!?

30機スタート



◀全てはこのタイトル画面から始まるといっても過言ではな〜いっ！

上のタイトル画面で方向キーの左を押しながらⅡボタンを3回押す



◀この残機数を見よっ。これだけあれば鬼に金棒、パ口にリカ（意味不明）だ！

オ〜ッホッホッホッ、パロディウスがクリアできないでメソメソしているそこの、ぼ・う・や！　お待たせしましてよ。パロディウス一番のセクシー・ガール、リカがぼうやの為にとっておきのウラ技を伝授するわ！ 30機スタートとコンティニュー増加の2つよ。こんなにスッゴ〜イ技を教えるんだからクリアしなきゃダメよ。もっともアタシのセクシーダンスに見とれているよ〜じゃ、難しいかもね。でもアタクシのダンスに見とれない男なんてこの世の中に存在するのかしら？　するわけないわよね〜。そうよそうに決まってる！（何なんだ、こいつは？）

コンティニュー増加

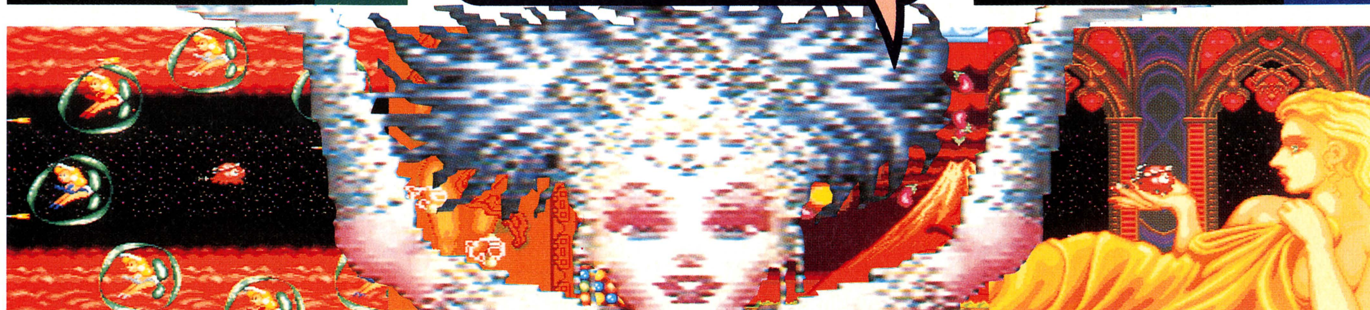


◀こちらも同じくタイトル画面が重要なカギを握っているのだった！

上のタイトル画面表示中にⅠボタンを10回押すごとにクレジットが1ずつ増加する（最大9クレジット）



◀画面、上の方に注目。クレジットが9になってる。がんばってクリアだっ！



天の声バンク



掟やぶりのデータ消し

栃木県／ラムネ

コアグラに天の声Ⅱをセットするか、スパグラとロムロムをアダプターでつなぐ

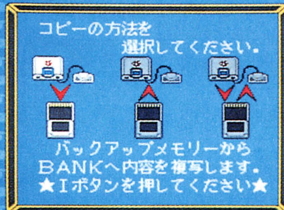
↓

天の声バンクを普通に差して、コピー選択画面にする

↓

天の声Ⅱならば電池を抜きスパグラならばロムロムの電源を切る。後は普通に消したいBOXにコピーする

↓



◀一見ジミな技だけど、すごく使える技だと思う。うれしくなっちゃうぜっ。

みんな、2月号に掲載した天の声バンクのウラ技、覚えてる？あの技はBOX4が未使用というのが条件だったでしょ、だから使っちゃった人はがっかりしたと思うんだ。そこでだ、1度使ってしまったBOXを未使用状態に戻すという技を教えよう。ただし、この技はコアグラに天の声Ⅱをつなぐか、スパグラにロムロムをつないだ状態でなければできないので注意して欲しい。やり方は左の流れを見てくれ。この技は何回でもできるから、間違ってウラ技で出したデータを消しちゃったって時にも役立つし、BOXの1～4まで全てを白紙の状態にしたいなんて時にも使えるんだ。もし天の声Ⅱやスパグラを持ってない人は、友達に借りて試して見てくれよな。

パロディウスだ！



フルパワーUP!!

神奈川県／ウラ技太郎

パロディウスのもう一つの大技がこのフルパワーアップだ！グラディウス等でもうお馴染みだと思う。この技がパロでもできちゃうんだな～これが。た～だし、下の表を見て欲しい。そう、各レベルによって使えたり使えなかったりするんだ。HARDなんかこの技は使えないんだよね。EASYなんかは何回でも使えるんだけど…う～ん、これだけ差があるってことはもしかしてエンディングが違うかもね。もしプレイしてわかったら即、激烈技まで送ってよ。でもHARDでクリアする人、っていったいどんな指してるんだ？

パワーUPが出来る回数

EASY	回数制限なし
NORMAL	クリアしたステージの数＋1回
HARD	使えない！



▲ゲーム中にポーズをかけるべし。

↓

ゲーム中ポーズをかけて方向キーの上・上・下・下・左・右・左・右・Ⓘ・Ⓘの順に押す

↓



▲やったね、フルパワーだピョ～ン。

なりトレ



ターン数0で…

宮城県／小野寺武弘





ドラゴンセイバー



タテ画面!!

栃木県／伊藤芳臣

全国のドラゴンセイバーファンのみなさん、お待たせしました。あのドラスピにもあった、タテ画面モードを紹介します。どーしてもアーケード版と同じタテの画面じゃなきゃヤダ～って人のためにナムコさんが入れてくれたんだよ、きっと。ここでちょっと注意を一つ。この技はリセット（ランボタンを押しながらセレクトボタンを押す）を30回かけるんだけど、リセットがかかった時点で押しているランボタンを離してしまうとタテ画面になりにくいみたい。だから左下のやり方で（ランボタンを押したまま）やって欲しい。



上のタイトル画面でリセットを30回かける

（ランボタンを押したままセレクトボタンを30回押すとやりやすい）

→



▲これが噂のタテ画面だ。気分はもうゲーセンだぜっ！



ミズバク大冒険

ワ～プッ!!

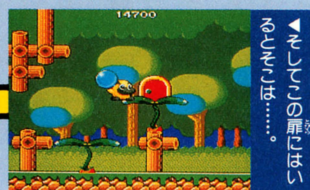
神奈川県／吉弘雄一

タイトー一連の人気シリーズ、ミズバク大冒険にワープゾーンが発見されたぞ。とりあえず2か所紹介するけど、各ステージにはもっと他にもワープゾーンがあると思う。水玉を発射して何にもないのに、通り抜けずに水玉が破裂する所がアヤシイぞ。しばらく連射して扉が出てくれば、そこがワープゾーンだ。ワープ先は色々だけど、小部屋に入って敵をやっつけると先の面へ～ってのが主かな。

ステージ1-2



◀1-2はここ、写真の位置を射ちまくれ。



◀そしてこの扉にはいるとそこは……。

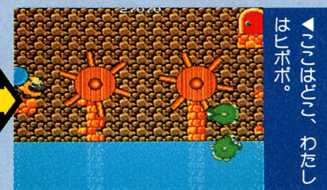


◀まず敵を全部倒すべし、すると扉が…。

ステージ2-1


◀2-1はゴール寸前のここで～す。


◀勇気をもって扉に飛び込め、それっ！


◀ここはどこ、わたしはヒポポ。



マジカルチェイス

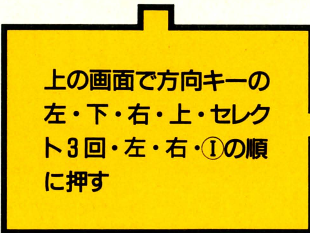
最初っからお金持ち

埼玉県／河野進

かわいくムズいシューティングのマジカルチェイス。なんと最初っからお金を沢山持っているモードがあった。これだけあればショップで武器なんか買い放題ってわけだ。こりゃ超ラッキーな技かもしんないぜ!!



▲難易度セレクト画面で入力だ。




▲やっほ～、大金持ちだぞっ。



マジカルチェイス

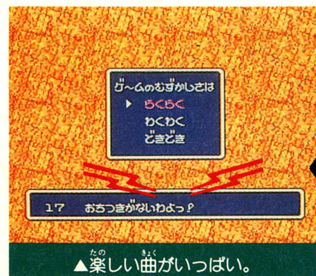
ミュージックモード

愛知県／中村大輔

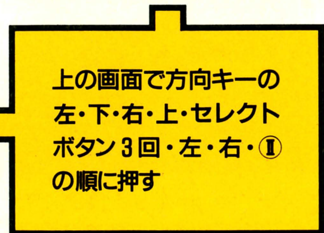
マジカルチェイス、もう一つはミュージックモードだ。あまりのムズさに疲れた時、このモードがキミの疲れをいやしてくれるかもしれない。そして元気が出たら再度チャレンジだ。曲はそれぞれ楽しい題名までついているぞ。



▲同じく難易度セレクト画面で。



▲楽しい曲がいっぱい。





熱血高校ドッジボール部CDサッカー編

歩数で決めろ! 必殺シュート!!

山梨県／おにく

このゲーム、通常は必殺シュートを決めるのは難しいよね。でも下の表を見てよ。なんと、それぞれ下の歩数だけドリブルして蹴るとそれだけで、必殺シュートを出すことが出来てしまうんだ。なお、七福学園以下の高校はメンバーの誰がやっても同じ必殺シュートが出せるぞ。

メンバー名	シュート名	歩数
くにお	ナッツシュート	4
こうじ	かっくんシュート	2

メンバー名	シュート名	歩数
ひろし	尺取りシュート	2
みつひろ	ちゃらんぽらんシュート	4
しんいち	ガダルカナルシュート	4
たかし	ピカピカシュート	2
すすむ	チョモランマシュート	4
あつし	レトロシュート	4

メンバー名	シュート名	歩数
まさ	アトツギシュート	4
げんえい	メガドライブシュート	2
七福学園	ツルツルシュート	2
死愚魔高校	ウィリーシュート	2
一本釣水産	土佐がつおシュート	4
服部学園	ブーメランシュート	5.5

太平記
ミドル いっきなり〜のエンディング
滋賀県／山野武

シミュレーションって、エンディングを見るまで大変だよね。まあ、そこが面白いんだけどさ。でもセッカチくんにはこの技さっ！



▲まず将軍を選択するんだ。

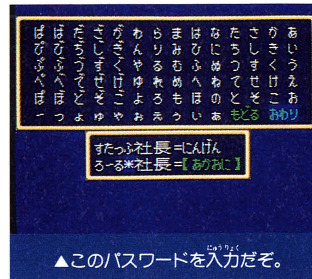
上の画面で将軍を選択したら方向キーの上を押し続ける



▲これで待望のエンディングが。

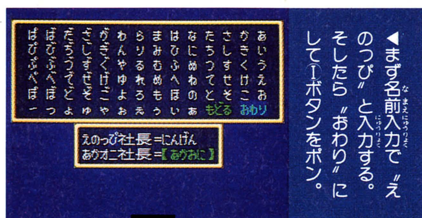
スーパー桃太郎電鉄Ⅱ
ライト もう一つあったパスワード技
新潟県／斉藤慎太郎

いや〜ゴメンゴメン、桃鉄Ⅱのパスワードの技がもう一つあったのね。悪い悪い、そんじゃ紹介すっからさ（カルイ奴）。

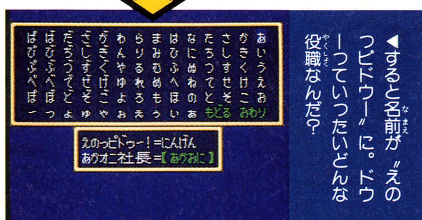

▲このパスワードを入力だぞ。



スーパー桃太郎電鉄Ⅱ
フライ えのっぴ??
東京都／森田崇

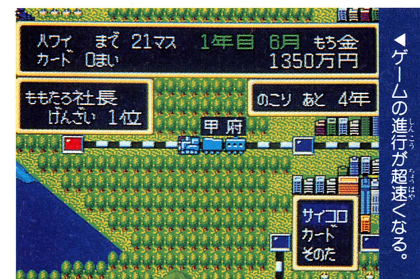


▲まず名前入力で〝えのっぴ〟と入力する。そしたら〝おわり〟にしてⅠボタンをポン。



▲すると名前が〝えのっピドウー〟に。ドウーっていったいどんな役職なんだ？

スーパー桃太郎電鉄Ⅱ
フライ 超ほんき!?
福岡県／権藤茂司

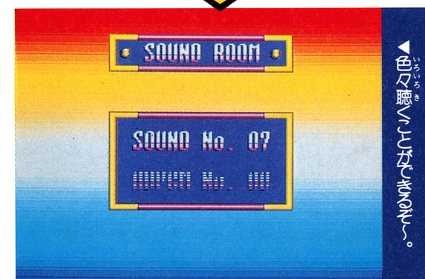


▲ゲームの進行が超速くなる。

ゲーム中にランボタン・Ⅰ・Ⅱボタンを同時に押す（もう一度同じコマンドを入力すると元に戻る）

太平記
ライト サウンドルーム
北海道／小峰謙治

将軍を選択する画面で方向キーの右・Ⅰを押しながらランボタンを押す



▲色々聴くことができるぞ〜。

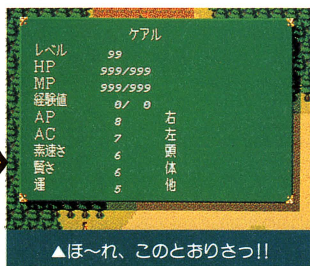
天使の詩
ライト いきなりレベルが99!!
高知県／メタルマーニャン



▲ここで下のコマンドを入れるんだ。

感動RPGにいきなりLV99にできるウラ技有り！　でもHPとMP以外は初期値のままなのでちょっと大変かもしれない。

マルチタップに1P・2Pをつないだら上の画面で2Pの方向キーの上・Ⅱ・Ⅰを押しながら1Pのランボタンを押し続ける



▲ほ〜れ、このとおりさっ!!

忍者龍剣伝
ライト コンティニューでパワー99
埼玉県／忍者くん



▲ここで下のコマンドをいれろう。

ゲームオーバーの時のコンティニュー画面で、コマンドを入れると忍術パワー99で最後に持っていた術も持ったまま復活できるぞ。

上の画面で方向キーの上・Ⅰ・Ⅱボタンを〝ピロン〟と音が鳴るまで押し続けて鳴ったらランボタンでゲームスタートする


▲このとおり、忍術パワー99。



太平記

設定いろいろ4つのモード!!

岐阜県／小島満

将軍を選択した後に出てくるビジュアルシーンでそれぞれコマンドを入力する

まずはこのゲームが簡単にクリア出来てしまう、という人にこのコマンドを紹介する。普通にゲームを始めると、ゲームスタートは1335年10月だよね。ところが右のコマンドを入れると1344年10月からスタートすることになるぞ。天命の設定年が1350年だからその間6年しかないことになる。コイツはちょっとばっかしシビア。腰をすえて無い知恵しぼってプレイしないとクリア出来んゾ!!

方向キーの上を押しながらランボタンを押し続ける



▲通常の半分以下の年数ってのはかなりキツイ。

おつぎはこれ、自分の将軍の統率力の数値が50になってしまう、というコマンドだ。統率力が少ないということは、指揮出来る兵の人数が減るということ。これもケッコ〜大変だと思うな。こうなってくると、合戦でいかに効率良く戦うかにかかってくる。まともに戦っていては、勝つのは難しいかもね。ここが頭の使いどこだ。でもキビシイ条件の中でクリアした時の喜びはすっごく大きいと思うぞ!!

方向キーの左を押しながらランボタンを押し続ける

23国 山城 新田義貞 領

	統率	戦闘	忠誠
新田義貞	50	94	—
脇屋義助	85	91	99
菊池武重	61	72	72

どの武将を御調べになりましょうや

▲統率力が〜っ、みんながんばれよっ。

さて今度の2つは、上の2つとはまるで逆。つまりゲームが簡単になるってわけだ。まずは敵将軍の統率力が下がってしまうコマンドなんだ。上のコマンドとは正反対だね。でもこっちのほうはなんと、統率力が1になってしまう。敵ながらちょっと同情しちゃうよね。これが自分だったらゾ〜ッする。なんつっても兵の人数が最大100人ってことだからね。よし、敵が弱きゃ〜勝てるぜっ!!!

方向キーの下を押しながらランボタンを押し続ける

11国 相模伊豆 足利尊氏 領

	統率	戦闘	忠誠
足利尊氏	1	93	—
一色右馬介	32	95	95
足利直義	1	93	99

どの武将を御調べになりましょうや

▲え〜、統率力がなんと1だ。カワイソ〜。

最後に紹介するのは全国の兵の人数が極端に少なくなるってコマンドだ。でも自分の兵の人数も減ってしまうぞ。だから条件は一緒だ。まあ、最初っからやたら人数がいるよりはやりやすいんじゃないかな。敵が兵を集める前に自分のところの人数をガンガン増やし、一気に叩く。これしかないぜ。この4つのウラ条件でゲームクリアしてこそ本当のクリアといえるんじゃないかな?

方向キーの右を押しながらランボタンを押し続ける

23国 山城 新田義貞 領
財産 197 武将 4
名刀 2
兵力 244
新田義貞 行動力 -/ 50

▲兵力がすっくな〜い。ガンガン徴兵だっ。

「激烈技」を大募集だっ!

激烈技のコーナーでは1年366日いつでもおもしろ技を募集しているぞ。どんな技でもかまわないけど、他の人が考えたものはボツにするからね。んでもって採用された人には図書券をプレゼントしちゃうぞ!

応募方法をよく読みゲーム名、住所、氏名を忘れずに書いてバシバシ送ってちょ〜だい。できれば、なるべくわかりやすく書いてくれると、うれしかったりなんかするな。

たのしい技をたっくさん待っているからね! ヨロシク〜!!

図書券をプレゼント!

この激烈技のコーナーに採用された人には、そのランクに見合った"図書券"をプレゼント! ランクはフライ級からヘビー級までの4ランクだ。採用されて好きな本を買っちゃおう!!

- ヘビー級→10000円分の図書券
- ミドル級→5000円分の図書券
- ライト級→3000円分の図書券
- フライ級→1000円分の図書券

41円 郵便はがき 101-01

東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
「激烈技④」係

激烈技
(ここにキミが見つけたワザを書こう)
住所
氏名
年齢 電話番号

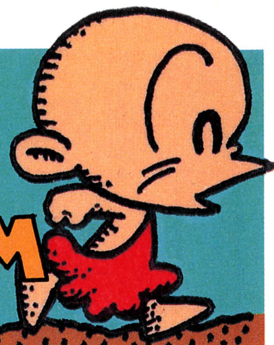
応募のきまり

官製はがきに、キミの見つけた技と、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル④」係に送ってください。私製はがきの時は41円切手を必ずはってね。

Presented by REDカンパニー

人呼んで「月Pの無法地帯」!

赤色パラダイス2M



爆烈ヤロー対決

最初の対決は、攻撃の派手さを競う。火山弾VS電流の争いは100億万というケタはずれの威力でダブルヘッドの勝利だっ。

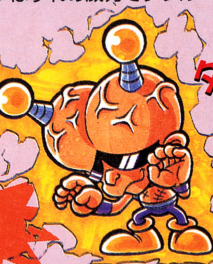
大噴火ヤロー
ドシャーン



▶恐竜活火山ドシャーンは、鼻から火山弾を吹き出す。弾は鼻クソ、溶岩は鼻血のようなものと言えるだろう。

VS

電撃ヤロー
ダブルヘッド



◀頭に生えた2つのツノから100億万ボルトの電流をぶちかます。その電撃の威力は、主人公の電人をもしのいでしまうぞ!

第1回原人V 春の敵キ

RPG原人、PC電人ともに、ゲーム制作は順調に進み、両派とも、敵キャラクターが出揃ってきたという。



スピード狂対決

スピード部門の対決。この勝負は、F1を視察したかいあってか、アベベ教授=シューティング派のぶっちぎりだ!

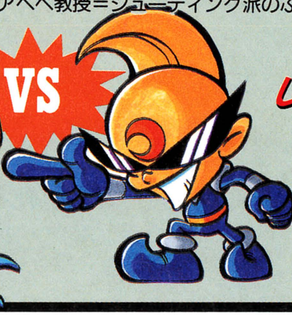
早撃ちチャンプ
おたずねもの



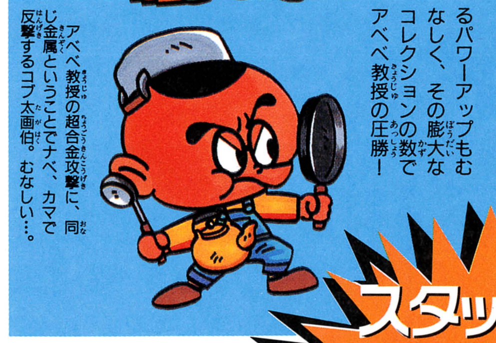
▶電光石火。0.01秒の早撃ちガンマン。2丁拳銃が唸りを上げる。だが、足は超鈍足。100メートル21.6秒もかかるらしい。

VS

光速王
ムーンヘッド



◀飛行スピード、マッハ10億万!! こいつのスピードには誰もかなわない。当然、拳銃の弾よりも速いのである。



アベベ教授の超合金攻撃に、同じ金属ということでナベ、カマで反撃するコブ太画伯。むなしい…。

るパワーアップもむなしく、その膨大なコレクションの数でアベベ教授の圧勝!

スタッ



応援団



桝田省治氏

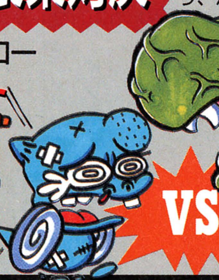


大橋館長

喜怒哀楽対決

感情をエネルギーに変えて戦う、この二人。泣く子には勝てない、の格言通り、泣き虫ヤローのマタローの勝利。

泣き虫ヤロー
マタロー



▶クラスに必ず一人いる泣くと強くなる奴。最後には手がつけられなくなるぞ。

VS

怒り魔神
ザンボエル



◀気の短さNo.1。血管ぶちきれヤロー。顔はメロンのようだ。

怪力対決

押しの一手VS引きの一手。磁石は生身の恐竜には効果0。ドスコイの勝ち。

押しの一手
ドスコイ

▶貴花田も真っ青の横綱恐竜。強烈な張り手は山をもふっとばすのだ～!!

VS

引きの一手
ガウスガン



◀あらゆる金属を吸い寄せる1億3千ガウスの磁力ロボ。肩凝りも直しちゃうぞ。

RPC応援のおハガキ■100,000,034通

白熱の対決! 勝つのはどっち?

先月号で、仲良く原人カルタを紹介してしまったためか、今月は、応援ハガキの数がほとんど同じ。あまり優劣がつかない結果となった。そこで、今月は代表的な敵キャラで対決してみたのだが……。誌面での勝敗はさておき、キミの好みに合ったのは、RPG、シューティング、どっちだっただろうか? 感想を交えつつ、応援のハガキをガンガン送ってきてほしい(お願

今月の社訓

総師・広井王子のお言葉

ウララ、ウララ、バカ、ウララ

[解説] 春が近づくと、バカの虫が騒ぎだす。悩みのかけらもなく、うかれるバカは美しい。さあ、みんなも山本リンダのように踊るのぢゃ！

これまでのお話

原人の生みの親であるコブ太画伯とアベベ教授は、3作目を作るにあたって、ゲームアイディアをめぐって対立。コブ太画伯はRPG、アベベ教授はシューティング、と別々の道を歩むことになった。さまざまな方法で、自分のゲームの人気を高めようとする2人。はたして、今月の対決の行方は……？

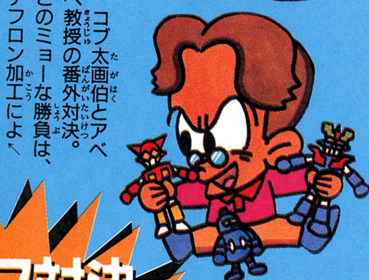


電人対決!

ャラ自慢

そこで、今月は代表的な敵キャラによる自慢合戦を実施した。ちなみに各対決の左側がRPCキャラ、右がシューティングキャラだ。





超合金で武装するアベベ教授。「どっからでも来な！　ロケットパンチをおみまいするぜ！」

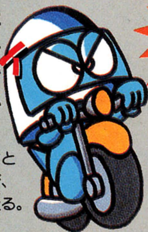
コブ太画伯とアベベ教授の番外対決。このミョーな勝負は、テフロン加工によ↖

フ対決

資格・試験対決

いかにオートバイチックンがぶっとびでも、やっぱり大型特殊免許はエライ。これさえあれば、稼いでいけるもん！

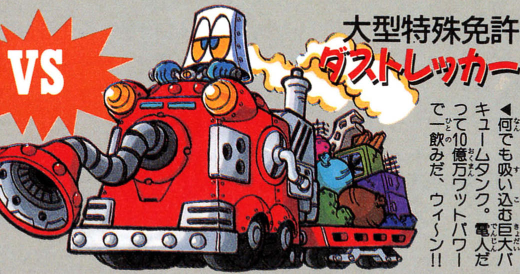
原付免許 **オートバイチックン**



▶山でも川でも、たとえ高速道路だろうが、原付バイクで突っ走る。目つきも極悪だぜ！

VS

大型特殊免許 **ダストレッカー**



◀何でも吸い込む巨大バキュームタンク。電人だって10億万ワットパワーで一飲みだ、ウィ〜ン!!

男くささ対決

男くささとは何か？　バイオレンスか、クールさか？　飛び道具に頼らない狂暴さを買って、今回はバイキングの勝ちと判定。

海の男 **バイキング**



海の荒らくれバイキング。その狂暴さには、波も震えるという。巨大な刀が海を引き裂くのだ。

VS

海の殺し屋 **シド**



クールな殺し屋。武器のミサイルは一撃必中。その引き際のあざやかさはハードボイルドそのもの。

イロモノ対決

上岡龍太郎VS坂田利男、といった感じ。趣味の良さでジェロニモの勝利。

かぶきもの **ジェロニモ**



▶頭の羽飾りはダテじゃない。インディアン1の色男で、トマホーク投げの名人だ。

VS

うつけもの **バカドン**

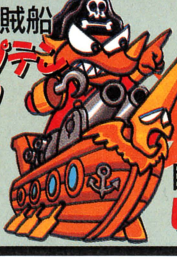


◀バカドン一家の歩く超ドハデマンション。この趣味の悪さはタダモノじゃない。まいったトホホ。

巨大対決

人力メカと合体メカの対決。メカはホーガンが巨大だが、乗ってる人の大きさでクックの逆転勝ち。

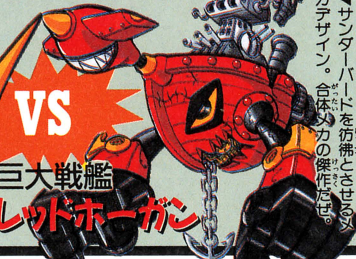
巨大海賊船 **キャプテンクック**



▶Iでも登場したクック。波動砲もパワーアップ！

VS

巨大戦艦 **レッドホーガン**



◀サンダーバードを彷彿とさせるメカデザイン。合体メカの傑作だぜ。



応援団



岩崎啓眞氏



江口団長

シューティング応援のおハガキ■100,000,035通

いだよ〜)。ちなみに誌面で紹介したおハガキには、秘密のプレゼントもあるからね。あ、それと、今月は画面写真が紹介できなくて、ゴメン。「来月こそは！」と思うけど、う〜む、赤パラのことだから、どうなるか……？　先のことは誰にもわからないのだ！

あて先はココ!!

応援のハガキのメ切はスペース決定の都合上、毎月5日(必着)とする。急いで出そう！

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館
月刊PCエンジン「赤パラ・原人対決」係まで

この号がでてるころは、まだまだ肌寒いかも知れないけれど、あとちょっとで春の

HOT! トップをねらえ！ GUNBUSTER VOL.1

2M ？

リバーヒルソフト／価格未定

開発情況 ■■■■□□□□□□ 発売日未定



オリジナルビデオアニメとしてリリースされ、ファン層の間で絶大な人気を得た「トップ」が、いよいよPCに登場する！しかもSCD、そしてデジタルコミックという新ジャンルでのリリースになったので、ビデオで感動したファンも納得できる作品になりそうだぜ。さて、デジタルコミックというジャンルだけど、ADVをさらに進化させた形とでもいうのだろうか。ユーザーが一体となって、のめりこめ、また、操作での不快感をなくしたシステムというイメージをもってもらいたい。もちろんコミックと言うだけあって、その圧倒的なビジュアルの量とアニメシーンがガンガン動くのは、見どころだ。ビデオのファンだった人も、ぜひ一度体験してほしいソフトだ。

究極のゲームスタイルはこうなります!!

さて、気になるストーリーだけど、ビデオの1話、2話が収録されている。さらにメインストーリーのグラフィックの他に新たに200枚のグラフィックを描きおこしてデジタルコミックの特性を一層強化しているんだ。そのなめらかに動くアニメシーンのとりこになることは間違いないぜ！



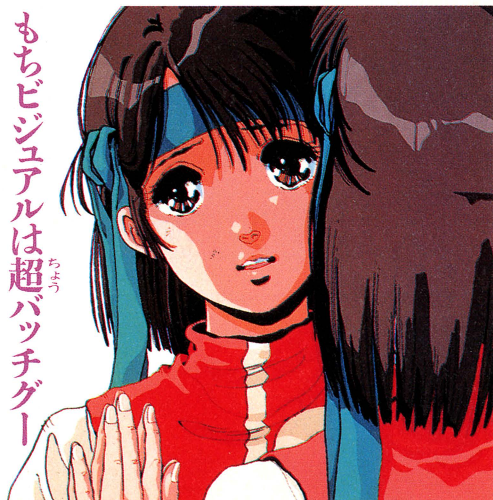


◀主人公タカヤノリコの行動を選択していくゲームシステムなんだ。

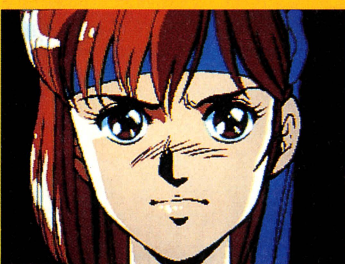


◀右側のストレスのバーが気になるよね。これがたまるとゲームオーバーなんだ。

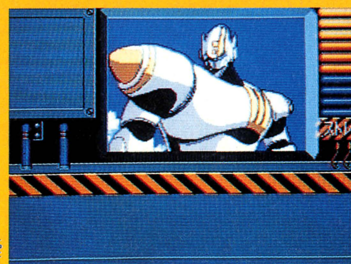
もちビジュアルは超バッチグー



ビデオのファンなら知ってるかもしれないけれど、キャラクター原案はマクロスでお馴染みの美樹本晴彦氏だ！ 根強いファンをもつ氏のデザインが、CD-ROMでもバッチリ再現されているぞ。これが動くんだから、いやーROMユーザーでよかったねぇ。



◀オープニングの1シーン。主人公タカヤノリコのりりしい表情がきまっているのだ。



◀声優陣も、もちビデオと同じ声優さんを起用。ビデオさながらの感動が味わえること間違いなし。

©BANDAI ©ビクター音産 ©ガイナックス

暖かさを味わえる！それまでおこたに入って、新作ゲームのことでも考えてようか。

テラフォーミング

ライトスタッフ／6800円

CD

開発情況 ■■■■■■■■■□□ 5月1日発売予定

はるかな未来を舞台に激しい戦いが展開する!!



ライトスタッフのPCエンジン第1弾ソフト『テラフォーミング』は、開発も順調に進んでいるよう。シド・ミード氏のデザインなど、いろいろと話題も多いゲームだけど、じかに動いているところを見た感じでは、内容はかなり期待できると思うぞ。発売までもうちょっとだけど、これからもくわしい内容を紹介していく予定だから、期待して待っててね。

さまざまなステージがキミを待ち受ける!!

▶大気圏ではザコ敵が豪雨のごとく迫ってくる。微妙なパッドさばきの見せどころ！



▶画面のほぼ中央にある玉がアイテムだ。アイテムキャリアを破壊すると出現するぞ。



▲プレイヤーはノーマルショットの他に強力なショットを撃つことができる。貫通力があるから、耐久力があるボスなどには有効だぞ。



◀①ボタンを押してスピードを4段階変えられる。後方の噴射で攻撃もできるぞ。



◀立体的に流れる原始高原をバックに、迫り来る敵をけちらせ！この他にも樹海や洋上など、いろいろな場所を舞台にして戦いは進んでいくぞ。

3種類の武器を使って突き進め!!

ゲーム中に登場する武器はこの3つ。アイテムを取り続けると強くなっていくぞ。

ワイドショット

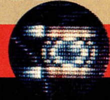
◀いろんな方向に攻撃できる。ザコの大群にはめっぽう強いぞ。

レーザー



◀前方に2本のレーザーを発射。威力は強烈だ！

ホーミング



◀敵めがけて自動的に飛んでいくホーミング弾で攻撃する。

©RIGHT STUFF

太閤記

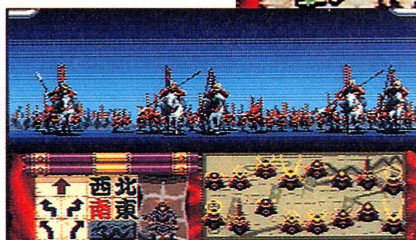
アスク講談社／8500円

開発情況　5月15日発売

PC初の全国版戦国SLGはアイディア満載のニューウェーブ!!



シミュレーションのもつ操作面での面倒くささを極力減らし、それでいて本格的なゲームを目指している『太閤記』。開発の最新バージョンを取材してきたけど、いよいよ完成間近。来月あたりには完璧版を公開できそうな勢いだ。そこで、次回の攻略法紹介に備えて、もう一度ゲームの基本システムと見どころをチェックしとこうぜっ!!



ゲームシステムの復習をしとこう

戦国期、群雄割拠するこの国を平定し、天下統一を果たすのがゲームの目的だ。そのためには、全国に散在する“城”を自分のものとし、領地を拡大しなければならない。城を奪う方法は2つ。軍事力で敵を屈服させるか、政治力で降伏させるかだ。いずれにせよ、それには強大な国力が必要。軍令、編成、政治、計画の4コマンドで国力増大をめざすのだ!!



◀領地が広がるとマップの赤い地域が増えていく。全国を赤く塗りつぶせ!!

太閤記の特徴はここだ

1. **全国版本格戦国RPG**
戦国時代の日本全国60余州が舞台となる。各国の武将はもちろん、その家臣やオリジナルキャラでもプレイできるぞ。
2. **奥が深いのにプレイは簡単**
基本的ないくつかのパラメーターを設定してしまえば、あとは簡単なアイコン操作だけで、サクサク進んでいくぞ。
3. **データの豊富さは圧倒的**
ミニシナリオとキャンペーンモード、どちらでもプレイできる。戦闘マップや武将データも、すべて史実どおりなのだ。

メインモード　基本的なゲームの進め方



ゲームはリアルタイムで進む。敵国の長い思考に待たされることもなく、同時に刻々と進む時間にも十分対応できるほど簡単な操作が特徴だ。では、ゲームの進め方を具体的に見ていこう。

まず“計画”で、政策面とプレイヤーの能力面をポイント設定。次に“編成”で軍を作り上げるのだ。これで準備は完了。時間の経過や勢力の拡大に応じて、計画や編成し直してやればいい。後は、国力や情勢の変化によって“政治”コマンドを操作。外交面での交渉や家臣に対する評価を行なうだけだ。そして、刻々ともたらされる情報をもとにして、軍事力、政治力で領地を拡大していくのだ。



▲計画。内外の情報やプレイヤーの能力、また基本政策等、12の項目にポイントを振り分けるのだ。

▼編成。編入や解任、解散等によって7軍まで部隊を編成する。

▲計画、編成は一度決めてしまえば、変更するまで有効だが、この政治は、状況に応じて決めよう。

バトルモード　おおっ!!戦闘もリアルだっ!!



▲東西南北、バトルマップはあらゆる角度から見ることができる。地形を頭に入れてから部隊を配置しよう。

さて、計画、編成、政治の3コマンドで力をたくわえ、隣国の情報をつかんだら、いよいよ敵国に攻めこむのだ。ここで必要になるのが、最後のコマンド“軍令”というわけ。軍令には9つの項目がある。細かい説明は次号にゆずるが、要するに軍を進め、敵対する勢力を戦闘によって討ち倒すためのコマンドだ。攻撃部隊、攻撃目標、配置等を決定したら戦闘開始。実際の地形を忠実に再現したバトルマップ上で、さまざまな戦術、陣形を駆使できるのだ!!



◀攻め込む国を決めたら、軍を移動させよう。

▶最初、敵軍の位置はマップ上に現れない。物見の情報をもとに、本陣の位置と陣形を決めよう。

▲敵軍が退却したら戦闘は勝利。まず野戦で敵軍を消耗させ、続いて城攻めといくのが理想的。

©アスク講談社

HOT! ブランダーズ



IGS／価格未定

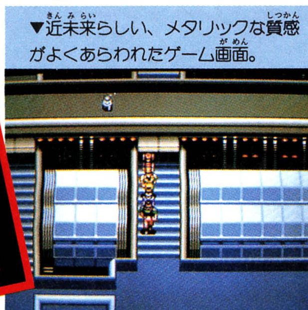


開発情況　発売日未定

説得力バツグンのサイバーパンクRPG

派手なネオンにいろどられ、少々物騒なビル街を舞台にくり広げられるサイバーパンクなRPG。シナリオは複数用意されているけど、その数の多さはこれまで例を見ないほどで、それぞれ目的も分かれている。キャラは主人公以下７人登場し、シナリオ別に４人まで遊んでプレイだ。またキャラクターはリアルアニメーションして、その数なんと200パターンというから驚きだね。





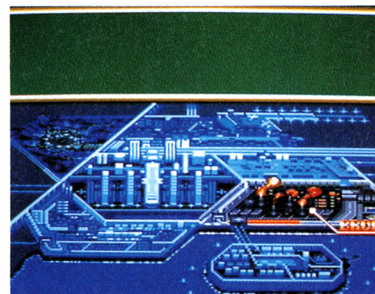
▼近未来らしい、メタリックな質感がよくあらわれたゲーム画面。



▲ありがちなダンジョンではなく、現実的な廃墟なんかがある。



▲さりげなくとり入れられた３Ｄの構図が、シックな店のムードをかもし出しているのだ。



▲これがゲームの舞台だ。これからはファンタジーじゃなくて現実モノがはやるのかな？

HOT! ドルアーガの塔



ナムコ／価格未定



開発情況　発売日未定

あの名作が新たな装いで復活!!



初期のアーケード、またＦＣの超ヒット作『ドルアーガの塔』がPCエンジンとして復活する!!　ストーリーやゲームシステムはほぼオリジナルどおり。でも、ビジュアル関係は『イシターの復活』に近い３Ｄぽい画面。謎も一気に２倍になって超グレードアップされてるぞっ!!



◀主人公はギル。カイを救うために戦うのだ。



◀全60階に隠されたすべての謎を解き明かせ。

ドラゴンナイトⅡ



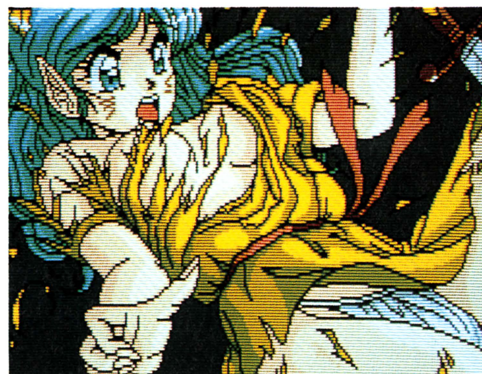
NECアベニュー／価格未定



開発情況　発売日未定

いきなりⅡで登場の美少女RPG

パソコンで大人気を呼んだ『ドラゴンナイトⅡ』。３Ｄダンジョンタイプのロールプレイングゲームだが、出てくるモンスターが、もう美女ばっかし!!　倒したり、呪いを解いてあげると、かなり嬉しいお色気シーンが次々登場だ。





▲ひょひょ、ちょっぴりエッチなゲームなのだ。



▼これでもモンスター。名前はエウロパ。



▲こっちはワーウルフ。他にも美少女てんこ盛り。

©1984 1992 NAMCO LTD. ©ゲームスタジオ　©1992 NEC Avenue Ltd.

サイキックストーム

レーザーソフト・日本テレネット／予価6980円

開発情況 3月19日発売予定

キミも一緒にサイキックストーム～ムと叫ぼう!

▶各ステージの自機選択シーンで、2Pの途中参加もOK！

一見、何の変てつもないシューティング。ところがドッコイ、ステージごとに選べるパイロット、8段階のパワーアップ、各機様々な攻撃方法と変身形態。これだけでも十分燃えるのに、2Pでの合体、協力技はもっと燃える。どちらが技をかけるかで、変身形態も攻撃方法も変わってくるから、おもしろい。それに、ゲーム中、アイテムを取ると「にこっ」と笑ったり、ダメージを受けると「ぐわぁ～」っと痛そうに叫んでくれたりするのが、ちょっとうれしかったりしちゃう。ただ、だらっと2人プレイじゃないのがグーな、久々燃えるシューティングだ!!

謎のステージ『X』とは?

ステージは全部で7ステージ。ただし、その中のひとつにステージXがある。これは3面以降ランダムに出現するステージなのだ。

NEW HONG-KONG CITY

UL'GLACE

ULANOS

TRIDENT

SATELLITE EUROPA

サイキックストーム!

一緒に叫びたくなる「サイキックストーム！」。思わず顔に力が入る……。

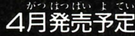
ビルダーランド

マイクロワールド／価格未定

開発情況 4月発売予定

愛妻のためなら、エ～ンヤコラ!

▲妻の目の前で殴り飛ばされるメルバ君。ヘビーだ。



主人公のメルバ君は、ごくごく普通の平凡な家庭の、平凡なだんな様。ところが、ある日突然不幸のドンゾコ！ 最愛の妻が、メルバ君の目の前で、クラッチスなる悪漢にさらわれてしまったのです。妻を助けるため、たとえ火の中、水の中！ メルバ君の長い冒険の旅が始まるのです。――っと意気揚々のメルバ君だけど、彼はひたすら歩くだけ。妻を助けるためには、キミの頭脳とひらめきが必要なのだ。ステージは全部で6つ。各ステージには、中ボス、ボスが待っている。画面写真からは想像できないと思うけど、ちょっとしたミスが命取りの結構きつ～いパズルゲームなのだ。

◀ちょっとした段差やくぼみでも命取り……

◀だからセッセと道を平らにしてあげなくちゃね。

◀バラバラになったこの家がボス部屋。中ボスはちゃんと倒さないとボスで泣くぞ。

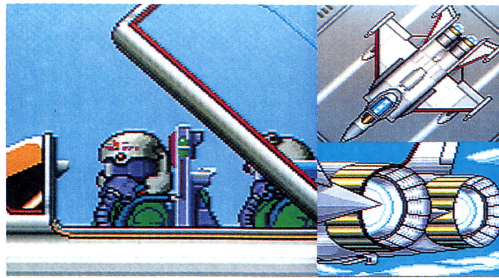
HAWK F-123



パック・イン・ビデオ／6800円

開発情況 3月13日発売予定

敵の猛襲をかわす! 耐える! 逃げる! 避ける!



海軍機動部隊のエースパイロット2人が、最新鋭戦闘機HAWK F-123に乗りこみ、正体不明の敵の迎撃にむかう、多重スクロールする背景のキレイなスーパーCDロムSTG。もちろんオープニングはビジュアル付き。
赤い飛行機を倒すと出現するアイテムは、全部で13種類。これらのアイテムをうまく使い分けながら、敵の猛撃をひたすらかわし、耐え、逃げて、とにかく撃ちまくれ!



◀全8ステージ。各ステージの最後ではボスと対決だ。これは1ステージ目のボス巨大戦闘機。

◆アイテムは全13種類。うまく使い分けながら進もう!

バルカン



この他にレーザー(青)、ファイヤー(黄)があり各々パワーアップする。

スピード



スピードアップアイテム。スピードダウンしてしまう🄳パネルもある。

ホーミング



サブ兵器としてこのホーミングの他に、ボム、反射ボムがあるぞ!



◀これは自機について援護してくれる、オプションだ!



◀自機のまわりにプレート型の機雷をはるアステロイド。



◀これはバリアがついて自機が一時無敵になるフィールド。



▲ステージ2は砂漠地帯。この後、高層圏、海上、地下道、敵基地内……というステージが続く。

HOT! 熱血高校ドッジボール部 PCサッカー編

ナグザット／6900円

開発情況 4月上旬発売予定

Huカード版だけの新チームも登場だ!

『熱血サッカー』のカード版もついに登場! 1人〜4人同時プレイまでできるトレーニングモードと、全国大会を勝ちぬくトーナメントモードの2つのモード付き。全国大会では、このカード版だけのオリジナル種子島宇宙高校が登場する!



▲Huカード版だけオリジナル種子島宇宙高校の必殺ワザは、ロケットシュートだ!

熱血サッカーがHuカードで遊べる!



▲Huカード版のオープニングは、こんな感じ。



▲『熱血サッカー』がカードで遊べるのはうれしい!



▲スコア画面も、ちょっと変わってて楽しいぞ。

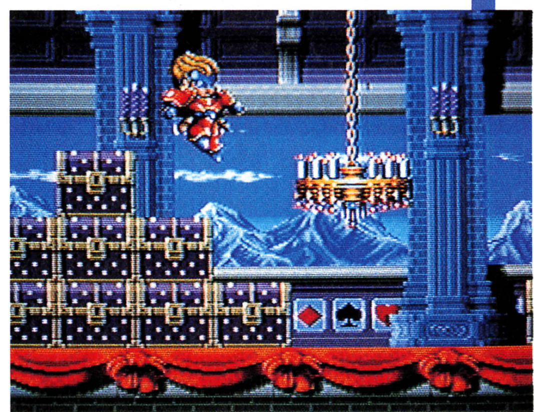
HOT! PCココロン(仮)

シュールド・ウェーブ／価格未定

開発情況 5月発売予定

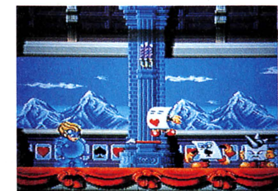
シュールド・ウェーブさんの第1弾ソフト!

シュールド・ウェーブさんのPCエンジン第1弾ソフトが、この「PCココロン」(仮称)。FC版でも話題になった、キャラクターメイキングが楽しい。頭、胴体、武器を何種類かの中から選んでプレイするんだ。ステージや敵もメルヘン調のものばかり。完成が楽しみだね。





◀キャラクターを作るのも楽しみのひとつ。



◀ファンタジックなステージがいっぱい。

©1992 MAKE SOFT WARE ©1992 PACK-IN-VIDEO ©1990 TECHNOS JAPAN CORP. ©1992 NAXAT SOFT ©TAKERU

ライザンバーIII

データウエスト／価格未定

開発情況 4月24日発売予定

超難度の常識破りの設定にゲーマーだってたじたじ!?

PC屈指、いやSTG屈指の難易度で全ゲーマーに挑戦状を叩きつけたライザンバーがさらにグレードアップして戻ってきた。敵のかたさや自機の当たり判定等の問題点を改良するとともに、新攻撃システムをつみ、常識を打ち破る設定をひっさげての登場は、次号で詳しく紹介だ。

▶各面ごとに設定があって、タダのSTGにはなりそうもないのだ。

◀新システムは多弾頭ミサイル。ためうちシステムだ。しかもその間ショットは連射！

■インパクト　ブラスター

黄色いアイテムはブラスター系のショット。アイテムの方向で撃つ方向も変わる。



◀交互にショットするので、その間に攻撃をうけやすい。ミサイルも随時放つように攻撃していくのが○だぜ。

■テラ・フレイム

赤いアイテムはガスバーナーのようなテラ・フレイム。バリヤーがわりにもなる。



◀炎のバーナー。テラ・フレイム。一見妙だが、威力は絶大。近くの敵にかすらせれば、あっという間にさよならよ。

■イクシード・プレッシャー

緑のアイテムは緑の光球を放つレーザー。通常ショットとかねあわせた攻撃では一番楽かも。



◀ミサイルが強力なため、自機ショットは無駄うちしがち。が、あくまでもメインはショット系だからね。

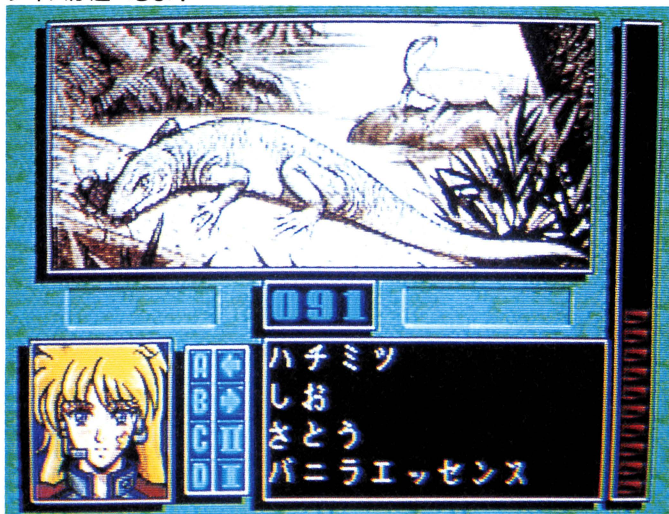
クイズまるごとTHEワールド2 タイムマシンにお願い

アトラス／6800円

開発情況 3月27日予定

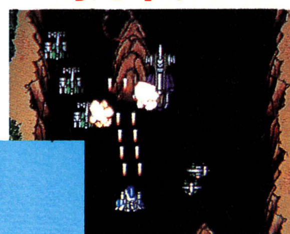
クイズは歴史を守る!? 未来のクイズ番組に挑戦だ!!

狂いかけた歴史を修正するために、過去の世界でクイズに挑戦！という「クイズタイムマシンにおねがい」モードを中心に、3つのモードが楽しめるこのゲーム。なんか重大な使命を背負ってゲームするみたいだけど、内容はギャグもけっこう入ってるから、楽しみながらクイズが遊べるよ！





▲いかにも近未来っぽい女の子。ゲームの中ではこの娘が問題を出題してくれるのだ。



▶ボーナスゲームとして、シューティングもあるよ。

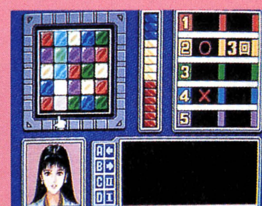


◀圧政を強いるルイ14世。たしかにこんなことされたら民衆はみんな怒るよなあ。

メガテンクイズとるーぴっ君もあるよ



▲メガテンクイズはダンジョンの中でクイズにチャレンジ！



▲クイズとパズルが合体。5人までいっしょに遊べるよ。

©ATLUS

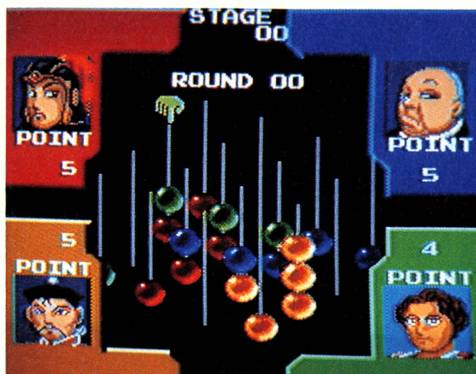
カラーウォーズ



ココナッツジャパン／価格未定

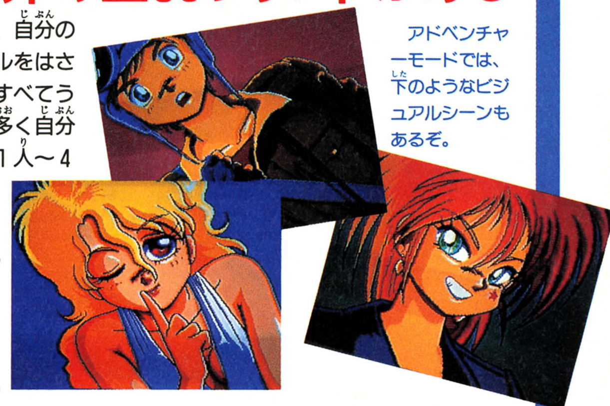
開発情況 発売日未定

4色のボールを使う立体オセロ 日本と世界の全30ラウンドがある



◀立体になっているから、ボールの置き方をよく考えないといけないね。

立体的な4×4×4の範囲内で、自分の色のボールを置いて他の色のボールをはさむ、オセロゲームだ。スペースがすべてうまったときに、画面上にいちばん多く自分のボールが残っている人が勝ち。1人〜4人まで参加できるぞ。パーティモードはボールがひっくり返ったり爆発したり、イベントもいっぱい。そのほか、5回戦勝負のベーシックモード。ストーリー仕立てのアドベンチャーモード（1人用）など3つのモードが用意されている。



アドベンチャーモードでは、下のようなビジュアルシーンもあるぞ。

スライムワールド

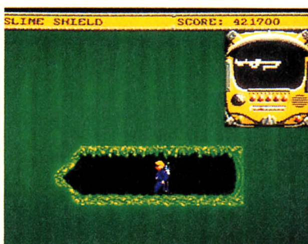


マイクロワールド／価格未定

開発情況 6月発売予定

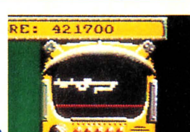
謎の惑星スライムワールド!

とにかく不気味なこの惑星、スライムワールド。操作じたいは決して複雑じゃないけど、マップがかなり入り組んでいる。しかもそのマップ、自分で開拓して広げていき、出口を捜さなくちゃいけない。10種類以上のアイテムを使いこなし、どれだけ早く出口を見つけ出せるかが勝負だっ！

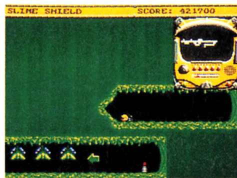


コンピューターマップの正しい使い方!

マップ中の白く点滅してる所が現在地。他に命の水たまりも表示されるから、忘れずチェック！



▶画面上では一本道。でもマップには下に通じる道が表示されてる。

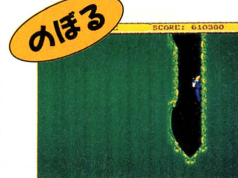


うつ

◀ガン・パワーアップアイテムでどんどん強くなる。







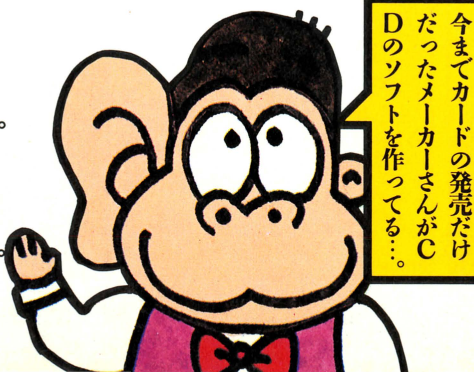
開発情況

●そろそろ夏の発売に向けてのソフトが、次々と発表されるこの頃。移植もの、PCエンジンのオリジナル、人気のシリーズものなどが続々登場。今月発表の最新ソフトも多いぞ。

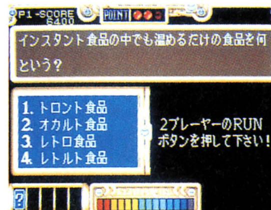
●まず、RIOTさんから3本の新作が発表。1本目は「サークⅠ・Ⅱ」。パソコンで人気のRPGが、何とⅠ・Ⅱ合わせて1枚のソフトに。2本目は「エグザイルⅡ」。前作が好評だっただけに楽しみ。Ⅱは主人公以外のキャラも操作できるとか。3本目は「ぽっぷ'nまじっく」。魔法攻撃ができるオリジナルアクションゲーム。いずれもスーパーCD-ROMソフトで、今のところは仮称。

●UPLさんの新作は、アーケードで人気のシューティングゲーム「アクロバットミッション」。夏頃発売の予定。

●ニチブツさんのCD-ROM版「F1サーカス」は、5月頃発売予定。うまくいけば来月号で紹介できるかもしれない。



●ハドソンさんの新作「アドベンチャークイズ カプコンワールド・ハテナの冒険」（右の写真）は、アーケードで好評だった「クイズカプコンワールド」と、「ハテナの大冒険」のシリーズ2本を1枚のCDに収めたもの。2人同時プレイもできる。

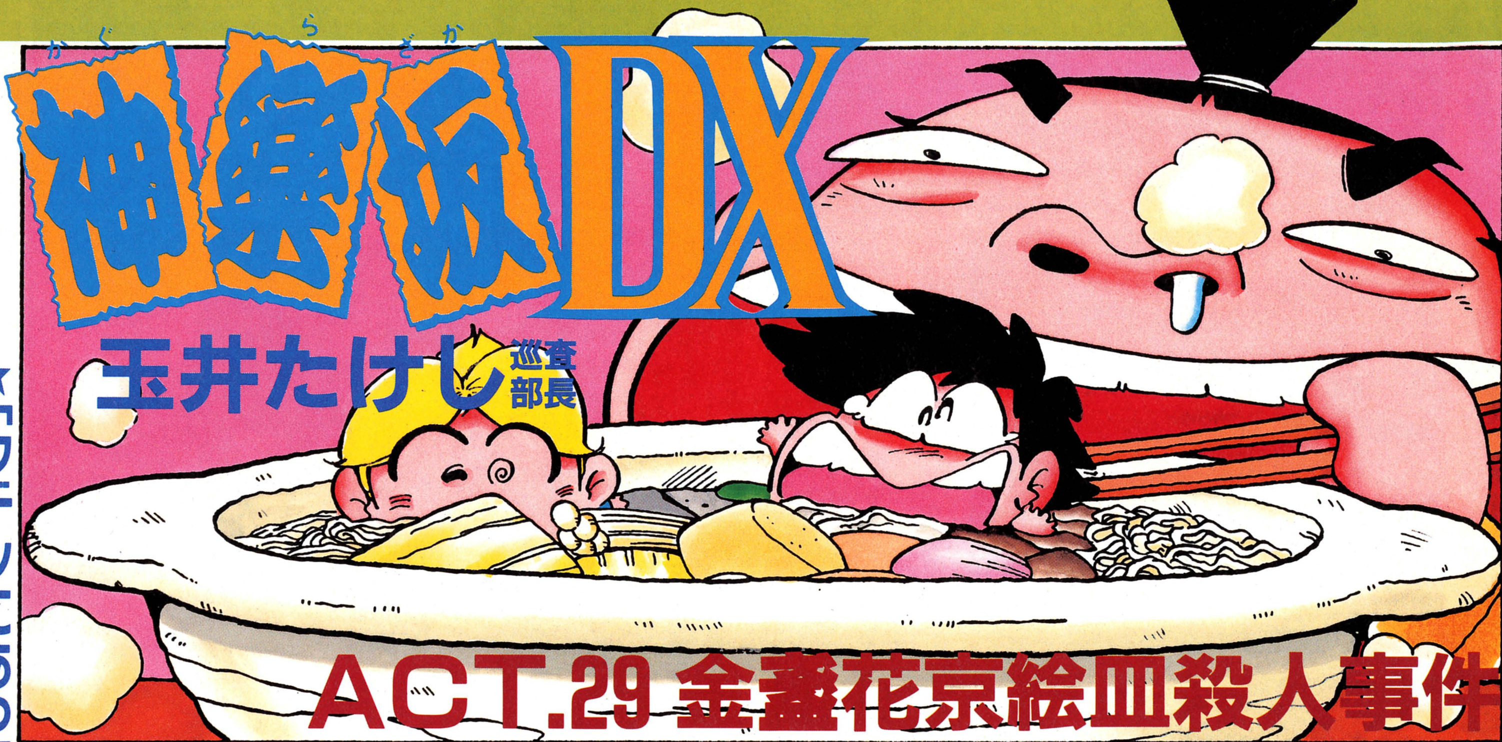


〈リピート情報〉

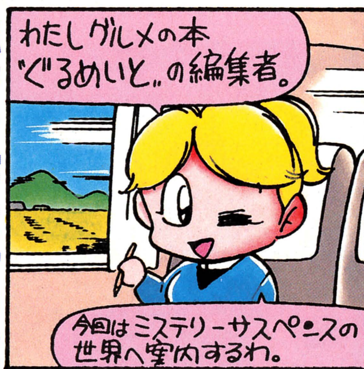
●ヒューマンさんの「ファイヤープロレスリング2nd BOUT」3月下旬再販予定。

●ハドソンさんの「天外魔境Ⅰ」が3月20日、「スーパージョイカード」のⅠとmkⅡ、「天の声2」と「天の声バンク」が3月下旬再販予定。

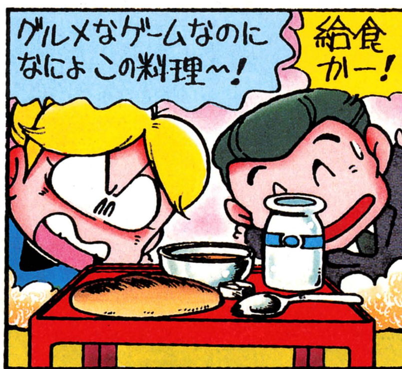
©COCONUTS

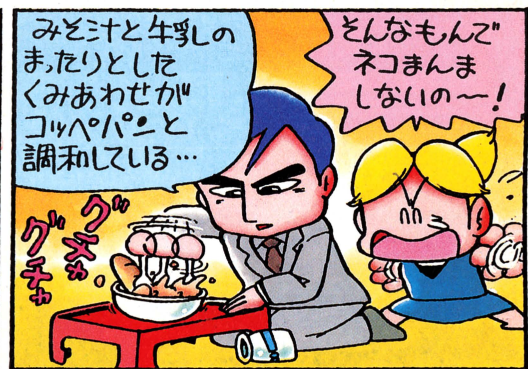


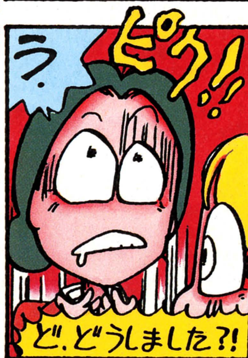
★「ウドンにあって、ソバにない。ミソにあって、ショウユにない」↗

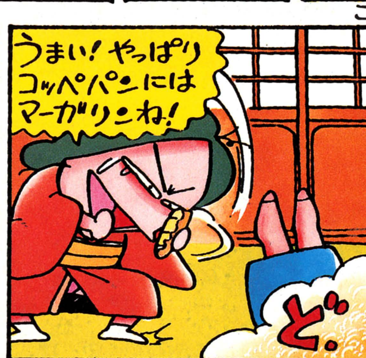






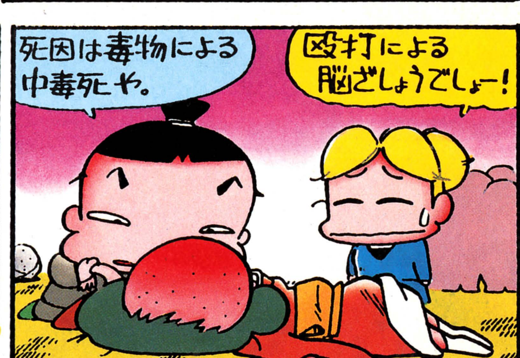


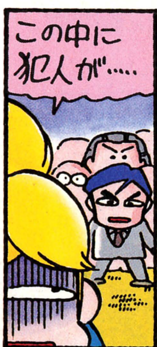




こんなもんリアルにかくなー！

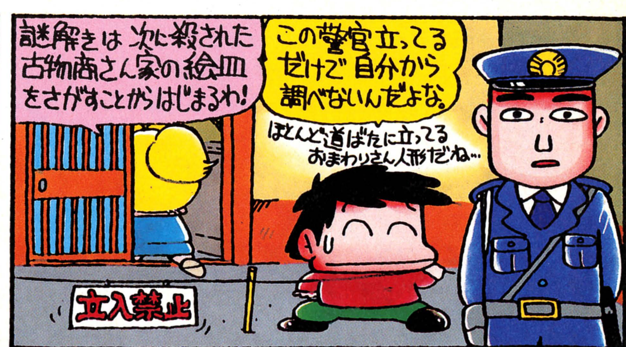












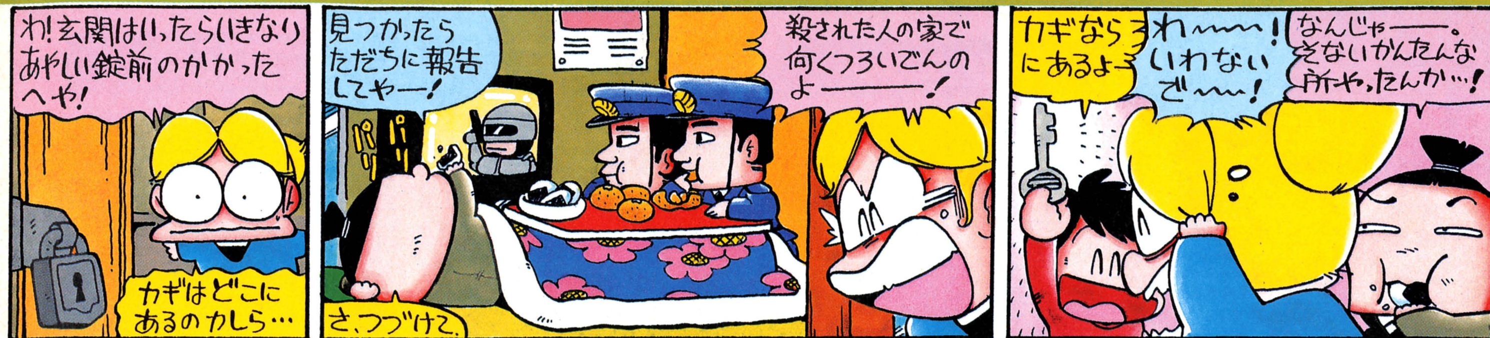
 協力／浅原一義

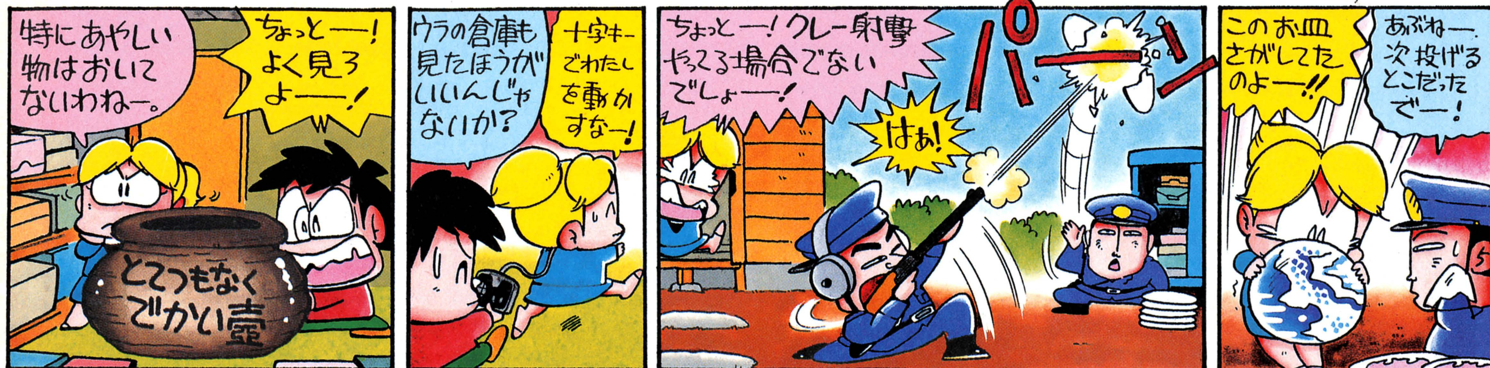
P太くん今回は総合司会です。

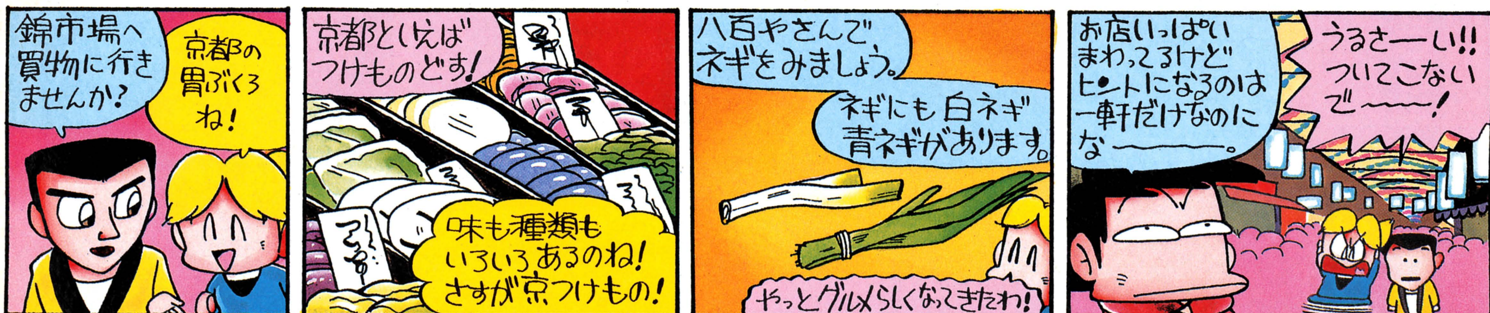
おい、おい、殺人現場にいち市民がはいるなよ。

狩矢警部は、本当にマイペース。きっとB型に違いない!!

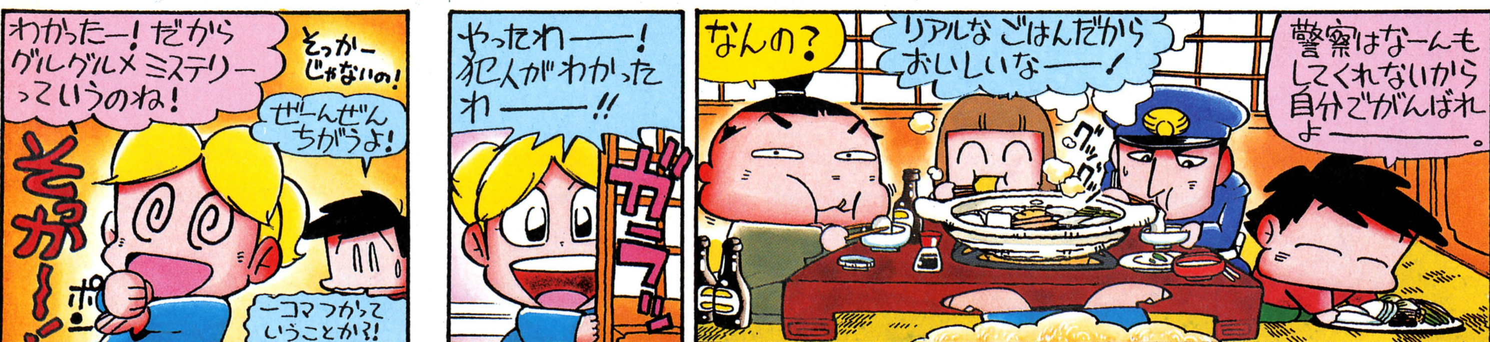
ものは?」A「す!!」B「…みそ煮込みうどん!!」C「………あえ?」











※最後は意地になってヘトヘトでクリアした玉井たけし先生にお手紙を。(あて先)〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン 玉井先生係

新レビュー大作戦!!

Review

2/29〜3/30





	IQパニック	改造町人シュビビンマン3 ―異界からのプリンセス―	ヒューマンスポーツフェスティバル
	2月21日発売 8900円 IGS	2月28日発売 6800円 メサイヤ	2月28日発売 5800円 ヒューマン
AM 春休みは天外で! さすが春休み。粒揃いのタイトルがばばーんとでてくれた。やっぱりPCユーザーなら天外Ⅱをプレイすべきだろう。じっくり楽しみたいもんね。	**85** バラマキクイズありのパネルクイズありの等、CDのメリットを利用して、様々な形式のクイズをとりいれた、まさにクイズの決定版ソフト。趣向も凝らしているので、飽きない作りになっていて、多人数なら楽しめること間違いなし。一人用のクエストモードもおふざけ度はグーです。	**85** 人気シリーズもついにCD化して、さらににぎやかになった感じ。前作に続いて各ステージごとの特徴がでていて、アクションゲーム!をやってるって感じを受ける。シュビビンビームが誘導できるようになって結構サクサク進めるんだけれど、相変わらず敵はキビシイところをついてくるんだよなぁ。	**90** ヒューマンお得意のスポーツシリーズのワンパックセット。人気のサッカーやテニスは新データで遊べるし、初のゴルフも操作はいたって簡単でグー。そして何よりもこの価格。はっきりいってこいつはお買い得だ。CDの特典だね。テニスのキャラが全員女性というのもバッチグーだぜ。
YUGON 春はやっぱSPG(スポーツゲーム) 待望の「天外Ⅱ」は押えておきたいところ。けどボクの本命は『ヒューマン〜』だね。なんたって安いし長く遊べるしこりゃ買わなきゃソンだよ!	**85** 1人でも友達といっしょのときでも楽しめるクイズゲームだね。「クエスト」モードはかる〜いノリで気楽に楽しめるし「日本縦断〜」モードは超燃えるし言うことなし! いろんな種類のクイズをすぐに楽しめる「選べるクイズ〜」モードまでついているし、ナイスなゲームじゃん。	**75** CD・ROM² でハヤリの、「ビジュアルがビシバシ入っている○○ゲーム」というパターンだね。このあたりの賛否はユーザーである、みんなの判断するところ。ただこのゲームの場合、アクションの方があっさりしすぎかな? という気がしないではないけどね。	**90** まったくちがう3つのゲームを1枚のソフトに。という発想は前々からあったものの、なかなか実物が登場しなかっただけに、このゲームの発売は感謝感激! プレイ中に読み込みはないし、値段は安いしまさにいたれりつくせり。もちろんゲームのデキもバツグンだよ。
まりりん よく考えて買おう 絶対おすすめは天外Ⅱです! でも今月はバラエティー豊富だし本数が19本!! 自分の予算とにらめっこしながら選んで買ってね。	**75** モードの種類がかなり多く、そのほとんどがパーティ(多人数)モードなので、1人でクエストモードで遊ぶより、家族or友達とでワイワイさわぎながら遊ぶのが1番だね。だけどやっぱりクイズがわからないとなにもこたえられないので、私の場合カンにたよるしかなかった。	**85** このシリーズの第3作目がCD−ROMということで前作よりもかなり期待できる。難易度も前作と比べると少し簡単になったし、ビジュアルが入ってキャラもあいかわらずかわいい。でもこのシリーズはやっぱり2人同時プレイがおすすめ、友達と一緒に協力できるのはうれしい所。	**80** またまた出ましたといわんばかりのヒューマンのSPG。今回はゴルフ・サッカー・テニスと老若男女問わずできるスポーツが1本になってるから、色々な人に遊んでほしいっていうのがひしひし伝わってくる。でもスポーツ不得意の私はこのゲームのどの種目もへただった…。
てらもー CDが多いにょー 今月は、異常にCDソフトが多い。カードユーザーの私は肩身がせまいにょ。PCの基本はカードなんだから、もうちょいカードが欲しいにょう。	**90** けっこう楽しいよ、コレ。クイズモノは多人数の楽しさが命だと思うけど、その点このソフトは実によく出来てる。一回の勝負にかなり時間がかかるのは困りものだけどね。RPG風モードも、あまりのアホらしさが最高におかしい。出題傾向もそんなにかたよってなくてグッド。	**75** ひょとしたら、これは新しい形のソフトなのかもしれない。アクション版デジタルコミックとでも言うべきか。さあ解くぞ!! ってんじゃなくて、のーんびり遊んでビジュアルを楽しむゲームなんだよね。アクション野郎にはちと辛いけど、シュビファンならいーんじゃないかな。	**85** 待ってましたよ、こーゆーの。過去のゲームをまとめて、一枚のCDで出す。今まで出なかったのが不思議なくらい。しかも新作が一本入って、値段が安いってんだから、スポーツゲームファンなら迷わず買い。これで、ファイプロのマイナーレスラー編でも入っていれば満点なのに。
JACK 楽しみ豊富な今月 まず「天外魔境Ⅱ」。ほかに「IQパニック」、「未来少年コナン」、お買得の「ヒューマンスポーツ〜」あたりがおすすめ。あとはお好みでどうぞ。	**85** アップダウンクイズ、パネルクイズ、そのほか、興味をひくクイズが盛りだくさん。今までのクイズゲームにはないワクワクドキドキ感が満載。異常に盛り上がることまちがいなし。家族と友だちと大いに楽しんじゃおう。RPG風のクエストモードもおすすめ。	**75** アクションもパート2とさほど変わらないものの、シュビビームなどはきらびやかなグラフィック。敵や迷路のような地形もファンにはたまらないできになっている。キャピ子がしゃべる、ビジュアルが多いってのもポイント。ある種のB級っぽさがこのゲームの売りだとも思う。	**90** 1本に3本のゲーム(種目)が入っているとはいえ、ひとつも水準以下のものがない。というより、それぞれが独立しても1本のソフトとして成り立つもの。それをこの価格で発売してくれるなんて、さすがヒューマンさん。中でも新作のゴルフはとてもリアルで打つ価値あり。
from **MAKER SIDE**	2月21日に発売された「IQ PANIC」はおかげさまで大好評発売中です。次のタイトルはSCD専用のRPG期待してくれ! 菊地	シュビもいよいよCDになって帰って来たぞ。今回は難易度も手軽になっております。友達といっしょにプレイすればナオ味が出てGOOD!	最近、質と価格がなっとくいかないゲームが多い中、ちょっとがんばってみました。一家に一枚スポーツフェスティバル。よろしくね・茶々丸

未来少年コナン



2月28日発売　7200円
RIOT



85
今さらコナンかと思ったけれど、アクションの操作性や動きは軽快。ムズいトラップもないしね。さらにアニメさながらのビジュアルの完成度も◎。アニメで知っている人なら感激ものの展開だぞ。知らない人も実際に見てくれればそのよさがわかるはず。結構おすすめです。

80
なんだかなつかしいなぁ〜。ビジュアルシーンはアニメとほとんど同じみたいだし、テレビを見てるみたい。アクションはそんなに難しくないから、ちゃんと最後まで見れるんじゃないかな。ただね、死んじゃったときに一度見たビジュアルをもう一度見なくちゃいけないのは…。

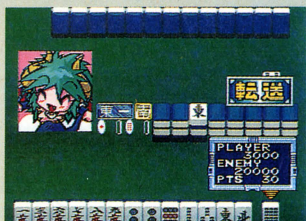
75
このアニメがやってたころはたしか4才ごろだからほっとんど記憶がない（見てなかったのかもしれない…)。なんでいまさらコナンをゲームにしたのかがよくわからない。今の中、高校生なんてコナンを知ってる人少ないと思うけど…。でも動きがカワイイからまぁいいかぁ。

75
なっ、懐かしい。オープニングからしてコナンそのもの。こりゃけっこうスゴイよ。でも、肝心のアクション部分は今イチ。ゲーム性に乏しいのだ。ストーリーもテンポが速すぎて、アニメを知らないとつらいんじゃないかなぁ。でもファンの人なら買いでしょ。

90
アクションとビジュアルシーンがうまいぐあいにつながりをもっている。久しぶりに、ああ、これはCD−ROM²のゲームなんだと認識させられるソフトに出会った気がする。アクションがうまくいかなければストーリーも進まないけど、シーンごとのまとめ方もうまい力作といえる。

あのコナンのゲーム化だ！知ってる人は懐かしく知らない人は新鮮にコナンの世界が楽しめますよ。今回はキャラの動きに凝ったのさ(たかを)

雀偵物語2
—宇宙探偵ディバン出動編—



2月28日発売　4800円
アトラス



80
ノリノリのアニメシーンでグイグイッとストーリーをひっぱっていくが、いざ戦いとなると麻雀。その姿を想像すると笑っちゃうんだけれど、麻雀ものでここまで気合いがはいっているのはすんごいと思う。で麻雀なんだけど、結構あがれなくって苦労した。単に僕が弱いだけ?かも。

85
麻雀ゲームというよりは、ビジュアルゲーム的な要素が強いかな?もっと具体的に言っちゃうと、絵とお話を楽しむソフトって感じだね。それだけにビジュアルはメチャ凝っていて、ボクはとっても楽しめた。んだけど、やっぱり麻雀がオマケっぽくなってるのは残念だなあ。

75
オープニングがやたら長〜い。ADVの操作もかなり戸惑っちゃったし、相手の雀士がざこ敵なのにかなり強いので、なかなか先に進めず(私がかなりへたくそなのかも…)、麻雀ばっかりプレイしなきゃならないのが残念だなっ。値段がお手ごろなので麻雀好きの人にはマルかな。

70
オタ系ノリ爆発ゲーム。人によっては拒否反応があるかもしれないが、僕は好き。特に一連の宇宙刑事モノを徹底的にパロっているのは、かなりおかしい。アクセスが多かったり、肝心の麻雀が貧弱だったりと文句もあるが、サイコロコンビのさっちゃん、みっちゃんがかわいいから許す。

80
前編と後編の2本買っても1万円でおつりがくる。内容のほうも、麻雀にとってつけたようなものではなく、しっかりストーリーが楽しめるようになっている。その分、麻雀は少しやさしめかな。ゲームのテンポもいいので、前編が気に入ったら後編の完結編も手に入れておきたいね。

すんげ一絵のボリュームと豪華なメンバーの割に4800円ちうチープなお値段でい！これがメーカーの意地つうもんでい！　(流星野郎相原)

極楽!中華大仙



3月13日発売　6800円
タイトー



75
左右両方に攻撃できる横シューティングなんだけど、結構ムズいんだな、これが。登場するキャラはシューマイとかギョーザとか可愛いのばっかりなんだけど…。オプション攻撃する武器もイマイチ使い勝手が悪いので、なかなかつらい戦いになってしまうと思うよ。

85
これ、むずかしいよぉ…。見た目がかわいいから、けっこうすんなり進むのかな、なんて思ったらとんでもない！　難易度はかなりハード。でもすぐ終っちゃう、中身のうすいシューティングにくらべれば、ずっといいよね。いちおう、死んだときの救済措置もあるし。

75
かわいいキャラだから簡単だろうなと思ったら、あらまぁ〜難しい。しかも敵がシューマイでグリンピースが敵弾なのには、なんとなくわらえた（私はグリーンピースが嫌いだしね)。画面もけっこうきれいだし、難易度が高いけど、やりこめばかなり遊べる。

70
タイトルから考えたよりは、フツーのゲーム。タイトーさんらしく丁寧な作りなのは、好感が持ててグー。ただ、横スクなのに自機がタテに長いせいか非常にツラい。敵の攻撃は容赦ないしね。せめてもうちょいパワーアップアイテムが出ればなぁ。爽快感に欠けるのも残念。

75
アーケードやFCでも人気のシリーズ。キャラクターはとてもかわいいのに、何しろ弾数が多くて画面で見る以上に手強い。ギョーザを撃ってアイテムを手に入れたいのに、4個撃ち落とす前にやられてしまったり、1個撃ちのがしてしまったり。タテに並んでいるなんてずるい(?)。

どーも。このゲームってそんなに難しいですか。そんなことぜーーんぜんないとおもうけどなぁー。やりごたえは、ありますよ。（かーしま）

魔物ハンター妖子
—魔界からの転校生—



3月13日発売　6800円
メサイヤ



80
純粋にストーリーを楽しむことができるというデジコミ感覚のADVだ。きちんとお約束通りに展開は進むし、無駄な仕掛けがなくてイライラすることもないしね。ただ、あんまり派手な演出が少ないので、メリハリがつきにくいのが難点かな。手軽に楽しめるソフトだと思います。

75
グラフィックビシバシのデジタルコミック。この系統が好きなひとはいいかもね。ただ、ちょっとストーリーのボリュームが少ないかな、という気はしないでもない。アドベンチャーみたいな謎解きはないから、軽い気持ちで遊んでみたいっ、て気分のときにはいいんじゃない?

80
キャラがとってもかわいいー！デジコミといえば『らんま½』があるけど、やっぱりゲームとして遊べないのはなんか物足りないところがある。でもキャラがかわいいし、話もいいから（ただしテンポはかなり速め)『魔物ハンター妖子』に興味のある人は買いだな。

75
もとはアニメだけあって、キャラのやりとりなどが楽しい。なかなかミステリアスなストーリーも、デジコミだけあってストレスなく進む。思ったよりアニメーションなんかが少なかったのは残念だけど、こりゃ結構面白いよ。でも、2〜3時間やりゃ終わっちゃうのは悲しい気持ち。

75
話の展開にくらべて、画面に大きな変化がないのがさびしい気がした。もっとハデにアニメーションするものかと思っていたから、期待が大きすぎたかも。あえて「らんま½」と比べてしまうと、よりアドベンチャー一色が強く、謎解きのおもしろさがある。

おかげさまで妖子もやっとPC界にデビューすることができました。みんなのアイドル真野妖子。CDロムロムであ・な・た・と大冒険

トイレキッズ



3月6日発売　6900円
メディアリング



よくもまぁ、ここまで徹底的に下品にしたなぁという姿勢には感心させられる。システムはゼビウスなんだけど、やっぱり別物かなぁ。ただ、プレイしていて気分が悪くなってしまう内容にはうんざりさせられた。中学生以下で、この手のギャグが笑える人だけにすすめる。

う～んこういう世界観というか、下ネタ関係はちょっと…。あまりにロコツすぎるもんなぁ。シューティング自体はなかなか楽しめる。ものの、某有名ゲームに似すぎているせいか、目新しさはあんまり感じられないのが残念。まあ結局、このゲームの場合は好みの問題だね。

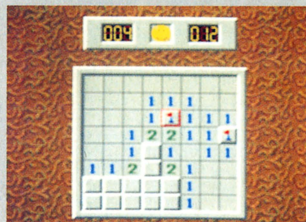
きっ、きたなーい！　なっなぜトイレをゲームにしちゃったんだろう？　ノリかな？　でも普段近づきがたい物をゲームにするという勇気は買うけどねぇ～。ゲームの方は弾を撃ちつづけるのがつらい（地上のと地下の敵がバシバシ出てくるから）。敵の弾も見えにくくなるしね…。

最初に言うけど、シューティングとしては普通。『ゼビウス』に似すぎかなって気はするけどね。問題はこの強烈すぎるセンス!!　ウ～ン、う○このオンパレードだからねぇ。駄目な人は駄目だろうけど、笑って許せる心の広い人なら、遊ぶ価値があると断言しよう。

ついに出てしまいましたねー。こういうキャラはニガ手という人もいるかもしれないけど、ゲーム自体はかなり本格的なシューティングゲーム。何かのゲームに似てるけど。敵のアクションやアイテムを見て、ゲーッと驚き、鼻をつまみながらプレイするのがいいんじゃない。

最近見かけなくなった「ゼ○○ス」タイプSTG登場!!これぞゲーム界のウン○チン○ん、もとい、温故知新・まずは一発ご賞味を!?

マイン・スウィーパー



3月13日発売　6200円
パックインビデオ



いわゆる潜水艦ゲームで、（知ってるかなぁ？）グラフィックというより数字のみで推理して遊ぶパズルゲームなので、結構地味になっちゃうんだけど、これが意外とハラハラして楽しめる。ただ、このサイズのゲームをCDでやるのなら、音より、価格をさげてもらいたかった。

考えればなんとかなる！　っていうんなら納得するもののけっこう運の要素が強いみたい。4つモードが用意されてるけど、やってることはどれもおんなじだし…。ただまあね、ドキドキするのは確かだよね、こういうのって。みんなでああだこうだと言いながらたのしめるし。

う～ん難しい～。おつむの弱い私だから説明されてもなかなか理解できなぁ～い。機雷にふれてばっかりでレベル1からなかなかクリアできないよぉ～。このゲームはそうとう根気があってじっくりやりこんでいかないと絶対続かないゲームだねっ。私は10分位で頭メチャメチャ。

ウーン、どれだ!?　悩むなぁ。えぇい!!　このパネルじゃぁ～…ドカーン!!　ってな感じのゲーム。見た目の地味さでかなり損をしていると思うが、これがなかなか面白い。この手のゲームが好きな人ならハマるだろう。ゲーム序盤に推理材料が少ないのがツライとこだけど……。

ドキドキしながら爆弾をよけて、次のパネルをめくる。画面はとてもシンプルだけど、スリル感はいっぱい。難易度選定もかなり細かくできるし、エディットがついてるから長く遊べそう。COOK'S QUESTが特におすすめ。カンと思考力を要求されるゲームだ。

偶然性もある練習モードも入っているけど、何といっても理論でとける2つのモードは挑戦の価値あり！コックさんの卵捜しには力を貸してね。

HAWK F-123



3月13日発売　6800円
パックインビデオ



昨年の「パワーゲート」のSCD版なんだけど、やっぱり辛い所はそのまんま残ってしまっている気がする。スピードアップアイテムは結構でるので自機のスピードに関しては大丈夫だけれど、画面内にでる敵弾の多さは変わらず。背景のスクロール等がんばっているのだが。惜しい。

う～ん、レトロな雰囲気。グラフィックといいアルゴリズムといいサウンドといい、すべてが古きよき時代のシューティングを思い起こさせるね。難易度はそんなに高くないし、全体のまとまりもよい。今ハヤリの超ハデハデなシューティングにあきてしまった人にはオススメ。

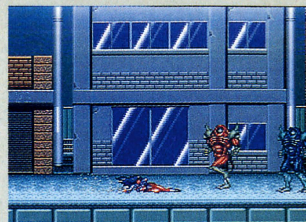
難しいよーん！　当たり判定もきつい!!　えーん1面も進めないじゃん！っと、めちゃめちゃ難しい。EASY（タイプ）モードをつけてくれても絶対おかしくない位。だからSTGに自信のある人じゃないと手がつけられないかも。まぁSTGのプロと思ってる人なら挑戦してみて。

なんと言うか、こう、レトロって感じ？　遊んでて懐かしい気持ちになっちゃったぞなもし。それと、いまいちこのゲームをCDで出す必要性が感じられなかった。CDだからしゃべるべきだとか言う気はないが、せっかくCDなんだから、もちっと特徴が欲しい気はするにゃぁー。

ええ～っ、何でそんな攻撃するの～？　どうして弾がいつまでも追ってくるの～？　とにかく意外な展開におどろき。パワーアップのシステムはふつうなんだけどね。ゆったりしたスクロールにしては敵はしつこい。まじめな感じのBGMは僕の好みじゃないなあ。

スーパーCD専用のシューティングゲームです。難しそうに見えるかも知れないけど1面をクリアすればコツもつかめるし、結構楽しいんだな。

夢幻戦士ヴァリス



3月19日発売　6980円
RIOT



たかーいジャンプをしたりスライディングかますたびに、バッチリ見えてしまう優子の純白パンツが目にやきついてしまい、ついつい敵にやられてしまう…。画面はⅠというだけあってⅡのイメージに近い。お買い得度は、お約束のシリーズなのでファンのみんなの方がわかるよね。

ストーリーが最初に戻ったのと同じく、システムもシンプルになっていて遊びやすくなったんじゃないかな。ビジュアルも相変わらずデキがいいし、言うことナシ。でもこりゃちょっと難しいんでない？　ま、いつも言ってるようにすぐ終わっちゃうよりはいいけどさ…。

人気シリーズの1作目がSCDで出るのはなんかややこしい感じがする。ビジュアルシーンや画面のビジュアルもいいし、操作もスライディングが楽にできるようになったのはうれしいけど、難易度は高め。でもビジュアルシーン見たさにがんばっちゃうんだよなーこれが。

間違いなく、ヴァリスシリーズの最高峰だと思う。正直、前作まではアクションとしてあまりに未完成だったが、今回は十分に楽しめるレベルになっている。お家芸のビジュアルシーンも最高の出来。とくにオープニングは凄い。こりゃ、ヴァリスファンなら買うしかないでしょ。

ほんとはこれがシリーズの1作目に当たるんだけど、システムは「ヴァリスⅡ」に近い。スライディングができるところが違うけどね。優子のファンなら、やっぱり全部そろえなきゃね。キャラが優子だけというのはさびしいが、ビジュアルシーンではセーラー服姿もたっぷり見られる。

今回のヴァリスはいつもより幾分難易度が低いんだ。ゲームもちと雰囲気を変えたしね。アクションゲームファンには本当にお勧め（たかを）

パチ夫くん十番勝負



3月13日発売　7900円
ココナッツジャパン

最初に断っておくけど、ぼくはパチンコ未経験者です。で、こうやって画面を見ながらボーッとしてる雰囲気というのはわかりかねるんだけど、ファンのエビイチ師匠が一生懸命やってるのを見ると、わかる人にはわかるんだという専門的なソフトだと思う。点数はエビイチ氏のもの。

毎日少しずつゲームをしては、こまめにパスワードをとっているエビイチさんの姿を見て、このゲームのはかりしれない魅力を感じる今日このごろであります。なんだかんだ言ってもあきないよね、こういうのって。新しい台も入ってるみたいだし、休日にのんびり楽しみたい1本。

なんかホントのパチンコ屋にいるみたい。台の釘をよく見て「あっ命釘がいいあんばいだ」とかプロになったみたく、台を選んでる私っておやじギャル！　とか思ったりした。(意味はなしよ）打ち止めなんかすると本当ならいくらになるかな〜とか、思わずはまってしまった。

毎度お馴染みパチ夫くん。今度はカードで登場だ。しかし、いつもにもまして今回はストーリーがスゲーなあ。なんか、ブッとんでる。パチンコ自体はさすがに手慣れたもので、あい変わらず面白い。前作のコントローラーが使えるのも嬉しい限り。パチ夫くんファンなら買い。

CD版よりも熱中してしまうのはアクセスタイムがないせいかな。出てくる機種は実際のパチンコと比べると、ちょっと古めではある。でも、一般台の継続が16回までになっていたり、専用のコントローラーも使えたりしてなかなか楽しい。フィーバー台が連チャンすると幸福な気分。

いよいよ発売になりました。ファンの皆様おまたせいたしました。パチンコ好きの人にはきっと気に入ってもらえるはず。‼よろしくね‼

金盞花京絵皿殺人事件



3月13日発売　7200円
ナグザット

巧みに進んでいくストーリー展開は、本格的サスペンスファンだったらのめりこみ度は間違いなし。人物を実際に移動させて操作したり、会話したりするシステムも新鮮だしね。ただ、ADVなので何度も操作しなくちゃいけない所は忍耐力が必要だ。じっくり頭を使って遊んでくれ。

たんなるサスペンスアドベンチャーというだけじゃなくて、システム的にもいろんな試みがあるみたい。A・D・Sはコマンドで移動するよりもわかりやすく、位置関係をしっかり頭の中に入れておけるのがいいね。テンポもよく謎の中心にどんどん迫っていく感じもなかなか。

まーよくしゃべるわねー、休むことなく。のりは『北斗星の女』風なんだけど、アクティブ・ディスカバリー・システムが良い。なんといっても自分のキャラを自由に動かすことができるから、コマンド指示に従ってゲームしてる間にこのシステムが入ると、息抜きができる感じです。

PCでは、ひさびさのADVゲームだね。結構本格派で、ADVファンの僕としてはうれしい限り。しかしながら新システム、アクティブうんぬんがゲームの足かせにしかなっていないのは気になる。庭などを自由に動けて楽しいんだけどね、めんどくさいのだ。残念。

事件が起こってから探偵が捜査するものではなく、たまたま現場にいあわせた女性が謎を解いていくというところが、このゲームのおもしろさのポイントだと思う。少しスリルには欠けるけれど。ストーリーを楽しむものとわりきってしまえば一本道の物語も楽しめるはず。

しゃべる！とにかくしゃべりまくる‼これからのCD−ROMのアクションアドベンチャーはこうでなくっちゃ。ねぇ、みなさん。（きむりん）

サイキックストーム



3月19日発売　6980円
レーザーソフト・日本テレネット

何といってもトランスフォーム。鬼のように強くなれるこのシステムは快感になりそう。スピードアイテムがなくても全然平気なバランスのよさ等。STGのツボは押さえていると思う。途中、ちょっとステージが単調になっちゃうのが気になるけど遊べるソフトだと思います。

こんなに自機がデカくなっちゃってだいじょうぶかなぁ？　なんて思いながら遊んでみたけど、意外と平気みたい。ようはこのゲーム、どこでトランスフォームするかがポイントのようだね。フムフム。オープニングもリキが入っててなかなかソソるし、こりゃええわ。

良い！　私のレベルでスイスイ面が進むなんて…。敵の弾も大きくて見やすいし、自機も自分の好みで選べるのでなおさらGood。絶対初心者にはおすすめだけど、プロ級の人とかSTGをかなりやりこんでる人にはなんかもの足りないなぁ、と思うかもしれない。

自機の変身が妙な味わいを出していて、なかなか楽しい。とくに変身するとき「サイキックストーム‼」と絶叫するのは最高‼　ゲーム自体も、簡単すぎるかなって気はするがよく出来ている。ただ、変身以外があまりにも当たり前。あと一個、ビックリするアイディアが欲しかった。

最初のステージからハデな背景がとび出してくる。4人のキャラクターから選べるというのが最大のポイント。ゲーム展開も変わってしまうほど攻撃方法が違う。ふつうのシューティングにあるボムの役目をするのが変身攻撃。変身すれば気分がすっきりする攻撃ができるぞ。

ド派手な変身攻撃はSTGファンなら絶対ハマっちゃう！上級者は「カール」でプレイすると超熱くなれるわよ。（レーザーソフト　マコ）

シャドーオブザビースト



3月27日発売　7200円
ビクター音産

グロイ。とにかくグロイ。マイキャラもグロイ。そんなキャラが全力疾走する姿は爽やかなマラソンランナーにも見える。が、ゲームはハード。敵の猛攻やトラップはマジのACTファンでないとつらいところ。あとは2Mでこのアクセスはちょっとつらいんじゃないかな。

背景はきれい。ビジュアルもリキが入ってる。操作性もよし。だ・が！ちょっと難しいんでない、これ。アクションアドベンチャーだから、アイテムを集めればいいんだろうけど、それでもちょっと…。あと気になったのがアクセスが長いこと。まあ、長く遊べるゲームではあると思う。

これってSCDでしょ!?　なのに読み込みがめちゃくちゃ長い‼　それに走ってると突然障害物が出てダメージをくらうので、忍び足であるかなきゃいけないのもなんか爽快感がない（キャラがオドロオドロしてるからなおさら）。難易度がかなり高いので初心者にはかなりつらいかな。

独特な世界観が、なかなか新鮮。やっぱ、むこーの人は考えることが違うわ。美しいグラフィックや、かっこいいサウンドも気分を盛り上げてくれるしね。ただ、ゲームはムズい、ムズすぎる‼　世界観を味わおうにも、生きるので必死って感じ。もうちょい、やさしければなぁ。

アクセスタイムが長〜い。せっかく気分が乗ってるときに、ビジュアルシーンがからむと暗闇のときがおとずれる。グラフィックも独特のムードがあっていい味出してるのにおしい。とはいえ、アニメーションはすごいし、巨大キャラやステージ内のトラップは迫力もの。

独特な雰囲気を持ったグラフィックと音楽、世界中のACTファンが支持したこのゲーム、今までのゲームが物足りなく感じられるでしょう。

天外魔境Ⅱ卍MARU



3月26日発売　7800円
ハドソン

今までのRPGのボリュームを圧倒的に越える壮大さ。しつこいくらいのしゃべりまくりが絶妙におかしく、すごい。RPGとは思えない、優雅な音楽。Ⅰとは別物に近いシステムの楽さ。言うことはない。全RPGファンよ、しのごの言うより一度プレイしてから評価をしてほしい。

発売までに山あり谷あり。ホント、いろんなことがあった『天外Ⅱ』だけど、実際やってみた感想は、いかにもCDらしいゲームだなぁってこと。スケールのデカさ（マップもふくめてね）、効果的な音楽と演出、そして声優陣の熱演。まさに、ユーザーの期待に応える力作といえよう！

やっとレビューに出て来ましたって感じですね（笑）。ゲームの出来はというとすごい！　ビジュアルシーンも豊富だし、マップやダンジョンも広大でこれだけ作られちゃ文句のつけ所がないくらい。でもあまりにも広大なだけに根気がぜんぜんない人には途中いき詰まっちゃうかも。

べつに書くようなことはない。期待しているみんなが思っているようなソフトだし、それに応えるだけのソフトだ。作り手も、自分たちの作りたいものを作っているって感じで、やってて嬉しい。個人的には菊五郎との戦いが好き。ここから先は、自分の目で確認してね。

ずいぶんと待たされてしまったこともあって、何か構えちゃうところがあるよね。すごい大作然としてるし。でも、その期待を裏切られることはないと思う。映画的演出でストーリーもスムーズ。細かい部分で不満があってもイベントなどが打ち消してくれるはず。とにかく壮大！

おまた、おまた、お待たせいたしました。「天外Ⅱ」、やっと、やっと完成致しました。皆さん、心ゆくまで存分に楽しんでやってください。

川のぬし釣り自然派



3月27日発売　6900円
パックインビデオ

およそRPGらしくない雰囲気のRPG。こうやってのんびり釣りなんかしてるとゲームしてることも忘れるくらいだ。たまにはこういったのんきなソフトも必要だと思う。気分転換にもなるしね。だから、ゲームしたい！という人にはおすすめできない。あくまでも釣り専科なのだ。

めずらしいタイプのゲームではあるけど、システムがわかりやすいおかげですんなり入り込めるはず。魚の種類もけっこういるみたいだし、あきることはないだろうね。それになんといってもCDの音がいい！　なんか川や鳥なんかの自然の音を聞いてると心が休まるもんね。

いや～釣りがRPGになるなんてお嬢ちゃん一本とられたなぁ。戦闘シーンもいままでと違って標的があるから、弱点の所をねらって当てないといけないのが慣れるまで大変。でも釣りは簡単で、場所さえよければどんどん魚が釣れるのがうれしい。鳥の声など生音が入ってるのも良い。

静かなる川のせせらぎ、ただゆっくりと川に糸をたらしてるだけで、僕は満ち足りた気分になってしまう。ウーン、RPGというよりは、環境ソフトなのかもしれない。一応ストーリーもあるみたいだけど、そんなの関係ない。川に行って、糸を垂らす。そんな遊び方が出来るソフトだ。

その時代感覚といい、主人公の行動といい、とてもトボけた味のある心やすらぐゲーム。わーい、釣った釣ったと喜んだら、何とイモリ。こりゃ売れないわ。戦闘も楽しくて、こんなRPGがあってもいいなと思ってしまった。自然志向たっぷりで、生の川のせせらぎも聴かせます。

CDならではの立体音響による川のせせらぎや鳥のさえずりの中で思いきり自然を相手に冒険をするRPGです（動物の声も入っているよ）。

フォゴットンワールド



3月発売予定　7980円
NECアベニュー

2P同時がなくなったとはいえ、出来はほぼ完璧。キャラの動きや敵のパターンもアーケードのファンだった人にも納得できるはず。難易度を始め各オプション設定も充実しているし、なかなか楽しめるソフトだ。アベニューパッド同梱販売でここが意見の分かれる所か？お得だけどね。

ゲーセンのような操作性のよさは、家庭用ゲーム機のパッドではとうてい味わえない。というハンディはあるもののじゅうぶん楽しめるデキになってるね。グラフィックは描きこまれていてきれいだし、難易度もそこそこ。設定でEASYを選べばちょっとがんばればクリアできるしね。

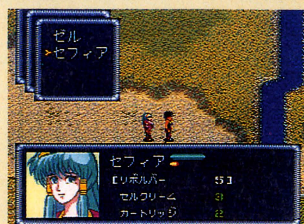
初めはACTという印象だった（オープニングの2人がいかにもACTぽい人だったから…）。それにしても操作がかなりいりくんでるなぁ、かなり戸惑ったし。でもゲーム自体は難易度をEASYにしておくとサクサク進む。アベニューパッドが付いて値段もお手ごろなので買いかな。

ゲーセンで猿のようにやったロストワールドがやっと出た。う、うれしすぎる!!　出来の方もかなり力が入ってて、ファンでも納得できると断言しよう。隠しショップがなくなってるのは残念だけど、隠しアイテムはほぼ忠実だから許す。操作性は、パッドだからしゃーないか、な？

主人公がグルグルと回転して攻撃したり、スクロールが変化したりと新鮮な攻撃が味わえる。ちょっと欲をいえば、敵を倒したときにもっと手ごたえがほしかった。主人公がムキムキ、敵も迫力があるんだから、「バリバリッ！」「ドガーン！」みたいな迫力ある効果音があれば…。

思い切りお待たせしてしまったフォゴットンワールドですが、そのかいあって思い切りビューティフルな作品に仕上げることができました。

BABEL



3月27日発売　6980円
レーザーソフト日本テレネット

戦闘シーンがレディファントムタイプのアニメ処理を使っているけど、ちょっとわずらわしい気もする。でも不満点はそこくらい。ストーリー運びもしっかりしてるし、この舞台設定になじめれば、ぐいぐいハマれるはず。画面の見方も工夫されているし、遊べるRPGだと思います。

舞台となる世界がけっこう独特の雰囲気を持ってるみたいだから、ファンタジー系以外のRPGが遊びたいって人にはいいかも。ただフィールドを歩いているときや戦闘中にビシバシ読み込みが入って、ゲームが中断されちゃうのはツライかな？という気はしないでもない。

う～ん…戦闘がかったるいなぁ～。RPGだとコマンド式と固定観念があるからこういう戦闘も変わってていいんだけど、やっぱりアクセスが気になっちゃう。敵の出かたも突然て感じでなく、なんとなく出て来ましたってみたいなので緊張感がないなぁ～。でもあとのできは良い！

荒廃した都市。宗教に心のよりどころを求めながらも、しぶとく生きる人々。まだ始めたばかりだが、なかなかイイ感じだ。久々に最後までやってみようかという気にさせる。残念なことに、アクセスが多いなどシステム面はイマイチ。後一歩で傑作だったかもと思うと、残念無念。

全体の作りは悪くいってしまうと大味ではある。でも、ウインドーはパカパカと気持ちよく開くし、ストーリーの流れもスムーズ。なんといっても戦闘シーンが新鮮。攻撃がアニメーションするし、シンプルさがかえってリアル。武器の種類も多い。気負わずに遊べる一本。

「バベル」は今までのRPGにはなかった新しい試みがいっぱい!　RPG好きなら必見よ!楽しみに待っててね。（レーザーソフト アコ）

'92春

CSGTVゲームソフト新作発表会

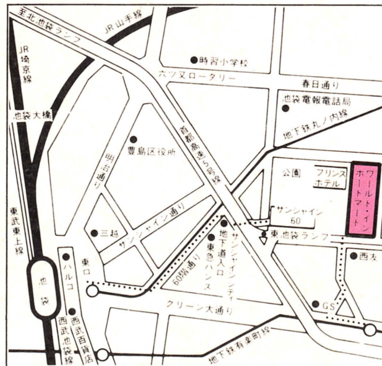
入場無料

ナンと、59社、200タイトル以上!
期待のソフトがイッ気に勢ぞろい!!

※アンケートに答えて、
いろんなゲーム機やソフトを当てよう!!
協力:㈱セガ・エンタープライゼス、日本電気ホームエレクトロニクス㈱

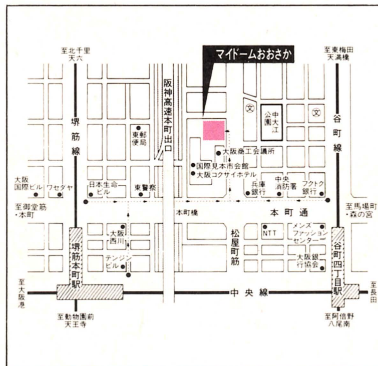
春・夏発売の新作ソフトが、
誰よりも早く体験できる!!

■東京地区
3月15日(日) 11:00〜17:00



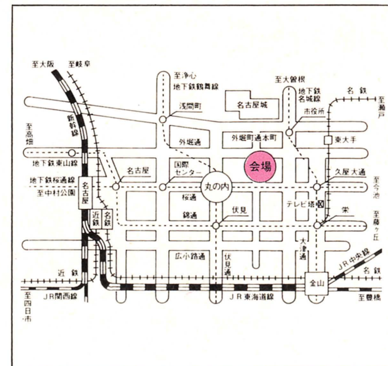
会場/**池袋サンシャインシティ**
ワールドインポートマート4F
東京都豊島区東池袋3-1
交通/地下鉄有楽町線「東池袋」駅下車(徒歩3分)
JR・私鉄・地下鉄の各「池袋」駅下車(徒歩10分)

■大阪地区
3月20日(祝) 11:00〜17:00



会場/**マイドームおおさか**
2F/B・C・Dホール
大阪市中央区本町橋2番5号
交通/地下鉄谷町線「谷町四丁目」駅下車(徒歩7分)
地下鉄堺筋線「堺筋本町」駅下車(徒歩7分)

■名古屋地区
3月27日(金) 11:00〜17:00



会場/**愛知県産業貿易館・第一展示場**
名古屋市中区丸の内3-1-6
交通/地下鉄桜通線・鶴舞線「丸の内」駅下車(徒歩10分)
地下鉄名城線「市役所」駅下車(徒歩10分)
地下鉄名城線・桜通線「久屋大通」駅下車(徒歩13分)
市バス⑭③⑱系統(JR名古屋駅東口北発)
「外堀町通本町」下車すぐ

※〈アンケート〉●持っているゲーム機の種類をお答えください。●宛先/〒104 東京都中央区銀座1丁目9-12 CSG係●締切/3月31日(火)当日消印有効

















●満員の際には入場できない場合がありますので、あらかじめご了承ください。

ファミリーコンピュータ ファミコン スーパーファミコン ゲームボーイ は任天堂の商標です。

参加メーカー各社 アスキー/コナミ/サン電子/シグマ/ジャレコ/セガ・エンタープライゼス/タイトー/データイースト/ナムコ/ハドソン/ケムコ/アイ・ジー・エス/アイマックス/アイレム/アスク講談社/アスミック/アテナ/アトラス/アルトロン/NECアベニュー/カプコン/カルチャーブレーン/キングレコード/ケイアミューズメントリース/講談社総研/経営総合研究所/ココナッツジャパン/サミー工業/CSK総合研究所/ジーオーワン/セタ/ソニー・ミュージック・エンタテインメント/ソフエル/ソフトビジョン/タカラ/テクノスジャパン/テクモ/データム・ポリスター/東亜プラン/東映動画/東芝EMI/東洋レコーディング/トンキンハウス/ナグザット/日本テレネット/日本物産/パック・イン・ビデオ/バリエ/HAL研究所/PAL SOFT/ビクター音楽産業/ビック東海/ビーピーエス/ヒューマン/ホット・ビィ/メサイヤ/メディアリング/やのまん/ヨネザワ/リバーヒルソフト

※出展ソフトハウスは、会場によって異なる場合がございます。

CSG Consumer Soft Group

メーカーからキミへの愛のメッセージ HOT LINE



都合により今回は休載します。あしからず。
（日本エイコム　TSY）

ブレイン・グレイの次回作「ジェノサイド」は、大きめの主人公を操作して次から次へ来る敵をガンガンザックリと斬りまくる、気分爽快なアクション。ゲーマーは要チェックだ！（ダルシム・ガイルに頼る軟弱な連中に天誅を下すブレイン・グレイ春王・M）

発売間近の「太閤記」がラジオでも楽しめちゃうゾ!! 3月から毎週火曜日文化放送でオンエア予定。ソフトが当たる歴史クイズもあるので、みんなチェックしてネ。
（アスク講談社　K）

大戦略もようやく最終チェックに入り、何とか発売のめどがたちそうです。みなさんお待たせしちゃってスミマセン。今月ちょっと間に合わなかったけど、来月号で詳しい発売日発表しますネ。
（マイクロキャビン　ひで）

PCエンジンといえばハドソン。ハドソンといえば北海道。北海道といえばススキノ、いや雪祭りですね。雪祭りに行きたいと思って10年。ようやく今年は宿と飛行機が取れたので見に行くのです。わくわく。
（テンゲン　JUN）

「ライザンバーⅢ」の試作版を見たんですけどぉ、いやぁ驚きましたよ私は。早く皆さんにも見てほしいな。4月24日発売ですからお楽しみに。え？Ⅱは難しかったって？今回は難易度セレクトが可能だから、大丈夫よーん。
（データウエスト　斉藤）

「ヒューマンスポーツフェスティバル」は買ってくれたかな。広告にある通り、「ファインショットゴルフ」でコンテストをおこなっているから、どんどん応募して下さい。ちなみに茶々丸は10アンダー位にはだせるよ。
（ヒューマン／茶々丸）

ディスカウントストアのゲーム売り場にズラリと並ぶ超特価ソフト達。確かにその値段分の価値しかないクソゲーもあるが、中にはその面白さを理解してもらえなかった為に追いやられてしまった良質ソフトもある。哀しきソフト達に愛の手を。（フェイス　だあくん）

「ザ・キックボクシング」の発売が決定しました。4月1日です。去年、米国CESで大好評だったSPGで、マイクロワールドがPCエンジン市場に投入する第一弾です。最高の出来に仕上っていますので、楽しみにしていて下さい。
（マイクロワールド　エリコ）

この本が出るときには、発売されている『IQ PANIC』！もう遊んでくれたかな？最大5人まで一緒に楽しめる。友達が来た時には、まさにうってつけのクイズゲーム!! 2月21日　8900円で発売してるからみんなで遊んでね。
（IGS　菊地）

「クイズの星」（仮称）を不完全ながらも3月のCSGでお見せできそうです。会場に近いみなさん、ぜひ見に来て下さいね。気に入ってもらえたらうれしいな。もうすぐ春がやってきます。ああボクの春はいつ来るのだろう…。さみピーな。（サン電子　山本）

何とあのリバーヒルソフトが送るデジタルコミック第1弾、「トップをねらえ！-GUNBUSTER-VOL.1」。もうすっかりご存じのあなたも、うーんそういう関係はちょっと、とおっしゃるあなたも、一見の価値あり！　期待してね。
（リバーヒルソフト）

3月はたくさんいいソフトが発売されるので、何を買おうか迷ってしまうね。あれも欲しいしこれもやりたいし。みんなそろそろスーパーCD・ROM² やDUOが欲しくなってきたんじゃないかな？
（日本電気HE　こん）

こんにちは！先月号でははずかしながら、ユーザーさんの前に顔をだしてしまいました。決して出たがりじゃないのよ。何はともあれ3月13日には、『パチ夫くん十番勝負』発売だよん。買って遊んでみる価値はあると思うよ。
（ココナッツ・ジャパン　まりまり）

スーパーシュヴァルツシルトⅡの開発を決定した。発売が楽しみな人もたくさんいるものと思う。Ⅱもよろしくお願いしたい。Ⅰの人気も上がり先月4位に入った。嬉しい限りである。裏技も公表された。よく見つけるなぁと思った。
（工画堂スタジオ　トニー）

こんにちは！カゼひきかおりです。とつぜんですが3月8日、鈴鹿でぶっちぎりのバリバリにーゴホンゴホン！　なるぜ！（なってない!?）とうぶんカゼなおりそうにないや！みんな！鈴鹿に応援に行くんだぁ!!
（アイレム　かおり）

「シュビ3」解禁！
立春を過ぎたとはいえまだまだ寒い日が続く中、「シュビ3」がいち早く解禁となりました。「シュビ3」は今が一番の旬ですから、皆様もお早めに御賞味下さい。また「妖子」も今月13日に解禁となります。（メサイヤ　岩崎）

どーも²。みなさんお元気ですか！少し暖かくなってきましたね。よかったよかった。さて、「ぎゅわん自己」いかがですか？ハマるでしょう。クリアのコツを1つ、1人でやらずに、みんなでプレイすると、楽しく簡単だよ。ガンバッテね。（タイトー　かーしま）

F1GP開幕直前！今年もどんなF1サーカスが繰り広げられるか今から楽しみですね。開幕前にHOTな話題、CD-ROM版F1サーカスが5月発売予定となりました。また詳しい事については後々発表して行きますのでお楽しみにね！（ニチブツ　こと）

「テラフォーミング」はすごいぞ！なにがすごいって？はっきり言って全てがすごい！佐藤淳のシナリオ、シド＝ミードのデザインしたビジュアル、そして林克洋の会心のサウンドなどなど。とにかく、何から何までもが超一流なのだ！
（ライトスタッフ　小川）

3月にCSGのイベントが開催されることは知っているよね。スリリングにエグイのは、スーパーSTG「ホークF-123」。ほのぼのしたければ、RPG「川のぬし釣り」をしに、うちのブースに来て下され。待っています。
（パック・イン・ビデオ　マミ）

コナミPCエンジンお笑いソフト「パロディウスだ！」血と汗たぎる腕だめしソフト「出たな!!ツインビー」お楽しみいただいてますか？独自の攻略法を見つけて教えて下さい。まってまーす。
（コナミ　デコ助）

「本能寺って特別公開されているんだって。行きたいなあ。」「知ってる一、西と東がある大きなお寺でしょ？」「それは本願寺。あんたに言ったあたしがバカだったよ。」大手証券会社に勤務するこのOLは実在する（妹という説も有）。（NECアベニュー　F）

アスミックのPCエンジンソフトはSCDロム専用のホラーアドベンチャーだ。もうすぐ発売されるパソコンソフトの移植版なんだけど、タイトルはもうちょっと待っててね。今夏発売の予定なので、お楽しみに!!
（アスミック　大原）

「麻雀覇王伝カイザーズクエスト」が2月28日発売しました。たまにはゆっくり麻雀でもどーですか？只今UPLでは営業&事務員を募集しています。ゲーム会社で働いてみたい人、東京営業所まで御連絡下さい。男女問いません。
（UPL　山崎）

やあ、遂にサークの移植きまったぞ。何とⅠ・Ⅱを1枚のCDに納めようってんだから粋だね。更に希望の多かったエグザイルⅡだ！今回はキャラチェンジで他のキャラも操作できるぞ。ポップ'nまじっくも可愛いぜ！こいつは春から縁起がいいやね（RIOTたかを）

今月のビクターは、話題のゲームが一挙2本が発売されるという、ちょっー！豪華版です。源平合戦を基にしたSLG『ライジング・サン』と、奇跡の多重スクロールの『シャドー・オブ・ザ・ビースト』です。よろしくね!!
（ビクター音産　みなみ）

景清が曲玉を取ると毒キノコを食べても平気になります。鏡があれば雷が落ちても大丈夫です。ということは、雷雨の日でも避雷針にもたれてテングダケ鍋がつつけるということですね。一件落着。
（ナムコ　オカボン）

またです。04チャンプが、3月27日に再販決定です。シリーズ化も決まって、次は続編になるんです。だから、第1作からやってもらいたいんです。
PS、04Ⅱは、今年の秋に出る予定です。
（メディアリング　ZⅡ）

な、な、なんとナグザットはこの春引っ越します。きれいなビルで環境も良いのですが、おかげで私の通勤時間は倍になってしまいました。朝早いのは苦手なのに…。まあ会社の住所は変わるけど、いままで通りナグザットをヨロシク。
（ナグザット　きむりん）

何かと話題のCD-ROM。バーチャリティなどという言葉も流行しはじめ、TVゲームの可能性は大きく広がるばかり。でもゲームはユーザーに支持されなければ意味がない。大きな期待とともにプレッシャーも感じざるをえないこの頃。
（トンキンハウス　やすりん）

皆さん、こんにちは初登場の、シュールド・ウェーブです。FCでお馴染みの『ココロン』がいよいよ、PCココロン（仮称）としてPCエンジンCDにデビューします。シュールド・ウェーブお得意のCDゲームを、皆さんご期待下さい。
（シュールドウェーブ　ホッタ）

SF超大作シミュレーションゲーム「インペリアル・フォース」今夏発売決定しました〃　詳細は次号から発表していくので、期待して待っててね〃
（システムソフト）

冬が終わって、春がすぐそこまで来ていますが、季節の変化に対応するのが遅い私は、体の調子がおかしくて、最近非常に眠い。
ああ、1日中ずっと寝ていたい・・・ZZZ・・・はっ、また寝てしまった。
（ホームデータ　NII）

「ザ・プロ野球」の92年度版が「ザ・プロ野球SUPER」というタイトルに決定しました。いままでにないSUPERな野球ゲームを目指し、よりリアルな野球ゲームを合言葉に、現在開発中であります。お楽しみに。
（インテック　クワタ）

雀偵2の完結編が遅れて大変申し訳ありません。しかし！クイズまるごと2の方はまかしてくれい！前作を上回る超おもしろい出来になりそうだぜ！笑かすツボも十分、部屋に彼女を呼ぶナイスなアイテムとしても使えるよ。
（アトラス流星野郎　相原）

ユニポストオブジャパンの第2弾新作ソフト「ダイノフォース」も今、基本的プレイはできる様になってます。あいかわらず価格未定発売日未定なので大きな事はいえませんが、ぜったいおもしろいです。期待して待っててネ!!
（ユニポスト　あど）

「ゲートオブサンダー」やってみたかな。STGゲームとしては、すごくよくできているので、是非一度は触ってみて欲しいな。来月いよいよ登場する「天外魔境Ⅱ」もよろしく。
（ハドソン　高橋）

COMING SOON ●発売日スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
3／6	トイレキッズ	メディアリング	6900円
3／6	金盞花京絵皿殺人事件（CD）2M	ナグザット	7200円
3／13	サイキックストーム（CD）2M	レーザーソフト日本テレネット	6980円
3／13	極楽！中華大仙	タイトー	6800円
3／13	マイン・スウィーパー（CD）	パックインビデオ	6200円
3／13	HAWK　F－123（CD）2M	パックインビデオ	6800円
3／13	パチ夫くん／十番勝負	ココナッツジャパン	7900円
3／13	ライジング・サン（CD）	ビクター音産	7800円
3／19	夢幻戦士ヴァリス（CD）2M	RIOT	6980円
3／26	天外魔境Ⅱ卍MARU（CD）2M	ハドソン	7800円
3／27	シャドーオブザビースト（CD）2M	ビクター音産	7200円
3／27	川のぬし釣り自然派（CD）	パックインビデオ	6900円
3／27	BABEL（CD）2M	レーザーソフト・日本テレネット	6980円
3／27	クイズまるごとTHEワールドⅡ タイムマシンにお願い（CD）両対応	アトラス	6800円
5／15	太閤記（CD）	アスク講談社	8500円
4／下	スプリガンmark2（CD）2M	ナグザット	価格未定
4／3	熱血高校ドッジボール部PCサッカー編（カード）	ナグザット	6900円
3／予	フォゴットンワールド（CD）2M	NECアベニュー	7980円
4／1	ザ・キックボクシング（CD）2M	マイクロワールド	6800円
3／下	ボナンザブラザーズ	NECアベニュー	価格未定
4／2	SUPER雷電（CD）2M	ハドソン	5800円
4／24	ライザンバーⅢ（CD）2M	データウエスト	価格未定
4／24	スターパロジャー（CD）2M	ハドソン	6800円
5／1	テラフォーミング（CD）両対応	ライトスタッフ	6800円
4／3	超時空要塞マクロス2036（CD）両対応	メサイヤ	7200円
6／予	スライムワールド（CD）2M	マイクロワールド	価格未定
4／1	ザ・デビスカップテニス（CD）2M	マイクロワールド	6800円
4／予	ビルダーランド（CD）2M	マイクロワールド	6800円
4／予	キャンペーン版大戦略Ⅱ（CD）2M	マイクロキャビン	7800円
4／予	雀偵物語2－宇宙探偵ディバン完結編－（CD）	アトラス	4800円
4／予	スペースファンタジーゾーン（CD）	NECアベニュー	価格未定
4／7	源平討魔伝巻ノ弐	ナムコ	6800円
5／29	ドラえもんのび太のドラビアンナイト（CD）2M	ハドソン	価格未定
5／予	PCココロン（CD）	シュールドウェーブ	価格未定
5／予	F1サーカス（仮・CD）2M	日本物産	価格未定
6／予	アドベンチャークイズカプコンワールド ハテナの大冒険	ハドソン	価格未定

■発売日未定のソフト

ブランダーズ（CD）2M	IGS	価格未定
ドラゴンブリード	アイレム	価格未定
アルガノス（CD）両対応	インテック	価格未定
ザ・プロ野球SUPER（CD）	インテック	価格未定
モンスターメーカー（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
ドラゴンナイトⅡ（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	価格未定
ホラーストーリー（CD）2M	NECアベニュー	価格未定
レインボーアイランド（CD）	NECアベニュー	価格未定
ゲイングランド	NECアベニュー	価格未定
ダライアス2（CD）	NECアベニュー	価格未定
天地を喰らう（CD）	NECアベニュー	価格未定
ワードナの森（CD）	NECアベニュー	価格未定
チキチキボーイズ（CD）	NECアベニュー	価格未定
ストライダー飛竜（SG）	NECアベニュー	価格未定
サイレントメビウス（CD）2M	角川ニューメディアオフィス	価格未定
スーパーシュヴァルツシルトⅡ（仮・CD）	工画堂スタジオ	価格未定
カラーウォーズ	ココナッツジャパン	価格未定
クイズの星（CD）両対応	サン電子	価格未定
マミーヘッド	タイトー	価格未定
TATSUJIN	タイトー	価格未定
幻蒼大陸オーレリア（CD）両対応	タイトー	価格未定
ゴッドパニック史上最強の軍団（仮）	テイチク	価格未定
50th（CD）	テイチク	価格未定
マーブルマッドネス	テンゲン	価格未定
ピーターパックラット	テンゲン	価格未定
マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	価格未定
ゼロウイング（CD）	ナグザット	価格未定
つっぱり大相撲	ナグザット	価格未定
ウィザードリィ（仮・CD）2M	ナグザット	価格未定
双截龍（ダブルドラゴン）2（仮・CD）2M	ナグザット	価格未定
ドルアーガの塔	ナムコ	価格未定
21エモン	日本電気HE	価格未定
テラクレスタ	日本物産	価格未定
不思議の海のナディア（CD）2M	ハドソン	価格未定
銀河お嬢様伝説YUNA（CD）2M	ハドソン	価格未定
ロードス島戦記（CD）2M	ハドソン	価格未定
宇宙戦艦ヤマト（CD）2M	ヒューマン	価格未定
ファージアスの邪皇帝（CD）2M	ヒューマン	価格未定
盟約の定義	ヒューマン	価格未定
ラプラスの魔（CD）2M	ヒューマン	価格未定
IT CAME FROM THE DESERT（CD）	ビクター音産	価格未定
TVスポーツスペシャル（CD）2M	ビクター音産	価格未定
ソーサリアン（CD）2M	ビクター音産	7200円
ストラテゴ	ビクター音産	6900円
LOOM（CD）2M	ビクター音産	価格未定
ジェノサイド（CD）2M	ブレイングレイ	価格未定
ラストハルマゲドン2（CD）2M	ブレイングレイ	価格未定
ああっ女神さまっ	メサイヤ	価格未定
ワールドカップ（サッカー編）（CD）2M	メディアリング	価格未定
ゼロヨンチャンプ2（CD）2M	メディアリング	価格未定
サークⅠ，Ⅱ（CD）2M	RIOT	価格未定
エグザイルⅡ（CD）2M	RIOT	価格未定
ぽっぷ'nまじっく（仮・CD）2M	RIOT	価格未定
BURAI2（CD）2M	リバーヒルソフト	価格未定
「トップをねらえ！」GUNBUSTER Vol.1（CD）2M	リバーヒルソフト	価格未定
アクロバットミッション	UPL	価格未定
ダイノフォース	ユニポスト・オブ・ジャパン	価格未定
コズミックファンタジー3（CD）2M	レーザーソフト・日本テレネット	価格未定

CALENDAR 3 1992 MARCH

日	予定
1	
2	
3	ひな祭り
4	
5	
6	★金盞花京絵皿殺人事件 ★トイレキッズ
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	★サイキックストーム ★パチ夫くん十番勝負 ★マイン・スウィーパー ★極楽！中華大仙 ★HAWK F-123 ★ライジング・サン
14	
15	CSG（東京・池袋サンシャインシティ）
16	
17	
18	
19	★夢幻戦士ヴァリス
20	春分の日 CSG（大阪・マイドーム大阪）
21	
22	
23	
24	
25	
26	★天外魔境Ⅱ
27	★クイズまるごとTHEワールドⅡ ★BABEL ★シャドーオブザビースト ★川のぬし釣り自然派 CSG（名古屋・愛知県産業貿易会館）
28	
29	
30	月刊PCエンジン5月号発売
31	

花より団十郎



天外IIに酔い、天外IIに夢中の春、だから――、

別冊付録

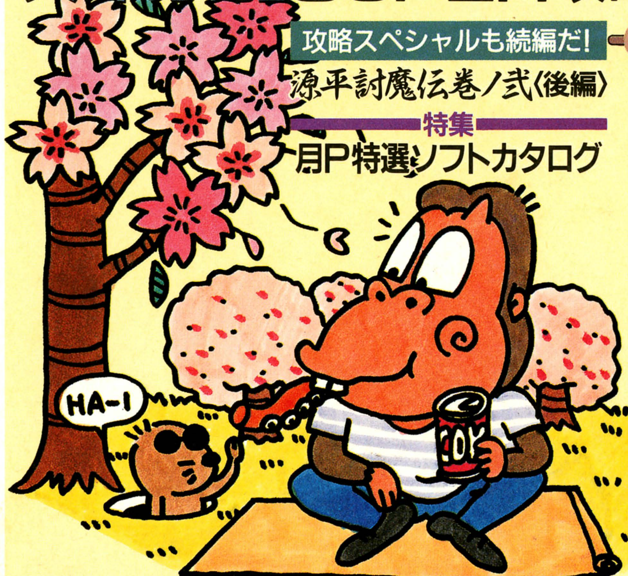
天外魔境II SUPER攻略ガイド〈続編〉

攻略スペシャルも続編だ!

源平討魔伝巻ノ弐〈後編〉

特集

月P特選ソフトカタログ



新作情報も満開

アドベンチャークイズ
カプコンワールド・
クイズハテナの大冒険

ドルアーガの塔
モンスターメーカー
ライザンバーIII
ダンジョンマスター
テラフォーミング

攻略園

超時空要塞マクロス2036

魔物ハンター妖子
魔界からの転校生

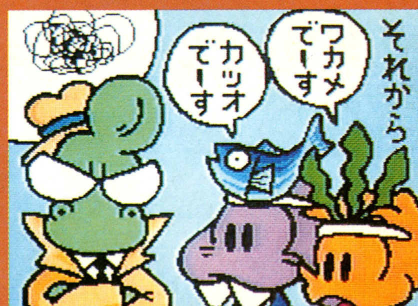
月刊PCエンジン5月号は3月30日㊊発売

PC原人

作／青木コブ太
阿部K助
©RED COMPANY









EDITORS' NOTES



☆人生の悦楽についてうたってもらいました
●ふりしきる雪。ふりきる薬指。ふるふる(AM)
●恋の焼却、されど愛のオートロック(渋J大岡)
●春の日の光の中でいじる猫の肉球。(増田)

☆白を白と、黒を黒と言うことの難しさが最近ようやく分かったような気がする。騙されるのは辛いけど、騙されたふりをするのはもっと辛い。猜疑心だけがつのり、苦しい。(ダークな気持ちのてらもと)

♨80才ぐらいのおばあさんと自転車の接触事故を目撃した。頭を地面にぶつけたおばあさんは、話しかけても反応ゼロ。心配していると、知り合いらしい人がポツリ。「耳が遠いんだよ」だって。(目撃者㋣)

☆メガCDが出たと思ったら、SFC用のCD-ROMも発表。う〜ん、時代はまさにオプティカル・レース。買うとは思うけど、きっとヒマがなくて飾っとくだけかも(笑)。(買うのが趣味に……えぐち)

☆先日、最新のミニコンポを買った。これで僕も、みんなの衝動買いブームの仲間入り。頭の軽いヤングっぽくて、幸せ…。でもツマミが多くて使い方がわかんねぇ。♪あ〜幸せのコンポよ、どこへ〜(N)

♬調子の悪い冷蔵庫とスクーター。でも買い換えるとなると合わせて15万以上。それなら海外にでも行ったほうが…。でも、旅は物が残らないし…。あー、悩むー。(衝動買いのできない僕って…JACK)

♥けだるい朝、今日もすてきなBGMで目がさめる。そして朝一番に私がなやむことは、何色の口紅にしようかなってこと。でも会社に行く頃には鼻をかみすぎて、すぐとれてしまうの…グスッ。(KANA)

★ま〜たうまくまるめこまれて新聞とっちゃった。だって包装された石けんの箱をボクに見せながら、「コレなんだと思う? 時限爆弾だよ…。」なんておどかすんだもんな。(あける時手が震えたYUGON)

STAFF

編集　／秋本輝夫・塚原正廣・柏原順太・杉本　隆
株式会社　100パーセント(浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾・真下　明・なかむらまり・寺本真澄)・舘野英昭・メディアプラス・市川和久・阿部慶輔・DC
レイアウト／㈱100パーセント(村田友男・大岡喜直・増田　武・藤田　正・菅原弘美・相京厚史)石村　勇・鳥海香菜子
写真　／石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫・朝倉秀之
イラスト　／江坂征巳・浅見かよ子・うおりゃー大橋・見田竜介
なかむらまり・相京厚史・やぶのてんや・鳥海香菜子

Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン

月刊PCエンジン4月号
第4巻第4号(通巻40号)1992年4月1日発行(毎月1回1日発行)平成元年3月3日第三種郵便物認可
編集人　秋本輝夫
発行人　福島征英
発行所　小学館〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1(編集)03-3261-1393(販売)03-3230-5753
印刷所　三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事・写真等の無断複製・複写(コピー)・転載を禁じます。





NEC
SUPER CD·ROM² SYSTEM

天帝ハイオスを倒すために2人の超戦士が現れた!!
「フォゴットンワールド」と
「アベニューパッド3」が限定パックだ!!
もう、俺たちに敵はない!!

天帝は俺たちにまかせろ

アベニューパッド3
AVENUE PAD 3

3月27日発売!
SUPER-CD·ROM²専用ソフト
フォゴットンワールド
FORGOTTEN WORLDS

限定パック!!
標準小売価格
7980円(税別)

©1992 NEC Avenue, Ltd. LICENSED BY CAPCOM



NECアベニュー株式会社
〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
ニューメディア事業部 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)
03(3288)0330
テープサービス 03(3288)0880

月刊 PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks
1992 4
第4巻第4号(通巻40号) 1992年4月1日発行
編集人 秋本輝夫
発行人 福島征英
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話〔編集〕(03)3261・1393
〔販売〕(03)3230・5753
印刷/三晃印刷株式会社

Enjoy Hudson

SUPER CD·ROM² SYSTEM

GATE OF THUNDER

2月21日宣戦布告!!

モードは、ノーマル、ハード、デビルの3つ。
腕に自信があっても、ノーマルからスタートするのが無難だろう。
痛い思いをするのは、キミだ!
敵は強い! 健闘を祈る。

希望小売価格
6,800円

©1992 HUDSON SOFT ©1992 RED SYN SOUND DESIGN



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

雑誌 03587—4　特別定価450円 (本体437円)

©Shogakukan 1992 Printed in Japan

T1003587040451

